

POKÉMON HEARTGOLD y SOULSILVER
VE MÁS ALLÁ DEL JUEGO CON EL NUEVO POKÉWALKER
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Revisamos
• Red Steel 2
• Glory of Heracles
• Fragile Dreams
• Sakura Wars
Sonic & SEGA All-Stars Racing
¿Quién será el más
VELOZ,
Sonic, Tails, Aiai o tu Mii?
Mega Man 10
¡Juega con Proto Man!
0 37634 13138 1 03
Año 19 No.3


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2010 SEGA
SUPER MONKEY BALL
Step & Roll
MEEMEE

SUMARIO



Página 36
© 2010 Capcom
Página 50
© 2010 XSEED GAMES
Página 62
© 2010 Ubisoft
Página 42
© 2010 Nintendo
Página 56
© 2010 Nintendo
Página 44
© 2010 SEGA

EDITORIAL

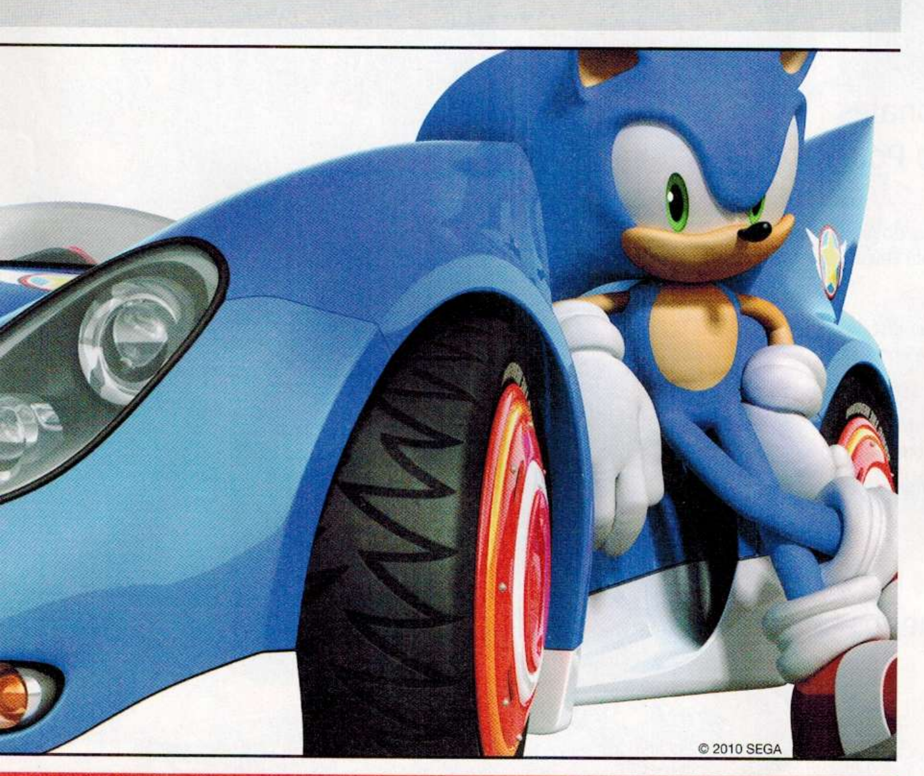
Año XIX No. 3
Marzo 2010

Jamás nos hubiéramos imaginado que **Sonic** tendría un papel sobresaliente no sólo en las consolas de SEGA, sino también en las de Nintendo, y ahora lo vemos consolidado como uno de los personajes (junto con **Mario**, **Donkey Kong** y **Link** por mencionar algunos) más conocidos y renombrados de todos los tiempos. Sin embargo, de todos los citados antes, él -**Sonic**- es el más contemporáneo, pues apareció por primera vez en 1991 en el SEGA Genesis como figura principal de la compañía SEGA, al mismo tiempo que le daba una patada de despedida a **Alex Kidd** (¿No sabes quién es? No te preocupes... ya casi nadie se acuerda, pero era el personaje "mascota" que competía con **Mario Bros.**, obvio ya sabes quién ganó), el cual, por cierto, resurge del rincón de los olvidos de SEGA para enfrentar a múltiples héroes y villanos en *Go Karts* dentro del juego **Sonic & SEGA All Star Racing**.

Y es sobre **Sonic & SEGA All Star Racing** que te tenemos lo último en información dentro del artículo de portada. Personajes, estilos de juego, características de las carreras y comparaciones con otros juegos del mismo género, así que échale un ojo. Además, en esta misma edición te traemos revisiones de los mejores juegos para estas fechas, como el estreno de **Mega Man 10** para WiiWare, **Red Steel 2** que reinventa el concepto de la franquicia y ahora nos presenta una historia con temática más apegada al Viejo Oeste, **Pokémon SoulSilver** y **HeartGold**, de los que tanto nos han preguntado a través del correo electrónico y ahora ya es una realidad que llegará con un nuevo accesorio similar a lo que alguna vez fue **Pokémon Pikachu** (sí, el que contaba los pasos).

Por último, no olviden de enviarnos sus comentarios, dibujos, sugerencias y peticiones (en general o para solicitar temas específicos en secciones como El Ojo del Cuervo, Vistazo a Japón, Uno con el Control, Arcadias y demás) a la dirección de nuestro correo electrónico o a través del correo ordinario. ¡Comencemos!





© 2010 SEGA



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com


Pokémon Legendarios
Despiertan!
Pokémon
HeartGold
Version
Pokémon
SoulSilver
Version
Reserva* tus juegos antes del 14 de marzo
y llévate una figura del Legendario
Pokémon Ho-Oh o de Lugia
Las figuras no están al tamaño original.
Lleva tu Pokémon contigo
Incluyen Pokéwalker
NINTENDO DS
The Pokémon Company
Nintendo
nintendo Wi-Fi connection
*Un abono puede ser necesario. Promoción hasta agotar existencias. Cada juego se vende por separado. La figura es gratis con la compra de uno de los juegos.
© 2010 Pokémon. © 1995 - 2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS y Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo. XXXXXA

LA IMAGEN





La batalla de los dioses

Heracles es un semidiós que ha perdido la memoria. Él simplemente despertó un día sin ningún recuerdo, sin saber por qué estaba allí o hacia dónde debía dirigirse, así que deberá emprender una gran aventura para recuperar su vida; pero no será una tarea sencilla, puesto que una enorme amenaza está cayendo en los poblados cercanos y hace falta un grupo de guerreros para devolver la paz al mundo.

Glory of Heracles página 56



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También puedes escribirme por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¿Qué tal, **Doctor Mario**? Felicitaciones por recibir la década llevándonos cada mes las revistas, Club Nintendo; bueno, es la segunda vez que escribo y espero que ahora sí me respondan.

1.- ¿Han dicho algo más sobre el nuevo juego de **Naruto Shippuden** para Wii?
2.- ¿El nuevo videojuego de **The Legend of Zelda** de Wii saldrá este año?
3.- Leí que en la Consola Virtual aparecerán juegos de la MSX, ¿es verdad?, si es así ¿se podrán descargar los dos primeros juegos de **Metal Gear**?
4.- ¿Cuándo saldrán a la venta los juegos **Super Mario Galaxy 2** y **Metroid Other M**?

Bueno, estas son mis preguntas, espero que me respondas lo más pronto posible, gracias.

Aarón Gaspar
Vía correo electrónico

Así es, mi estimado Aarón, ya estamos comenzando una nueva década y los que trabajamos en Club Nintendo estamos felices de contar con la preferencia de todos ustedes, por supuesto, el compromiso de llevarles la mejor información y calidad en la revista está siempre presente y muestra de ello es el rediseño y las nuevas secciones que pudiste checar desde enero. Sobre **Naruto Shippuden** ya hablamos en el mes antepasado, allí revisamos los últimos juegos para ambas plataformas de Nintendo y vaya que resultan muy interesantes, aunque todavía hay muchos en Japón que no han llegado a nuestro continente, pero estamos seguros que las compañías TOMY y D3 Publisher no defraudarán a sus fans en este lado del mundo, así que mantente pendiente de nuestras próximas noticias y actualizaciones.

Recientemente se ha comentado que la nueva aventura de **Link** en Wii sí quedará lista para este año, no sabemos exactamente en qué mes, pero de ser así, lo más probable es que sea para la temporada de cierre. No obstante, hay que ver qué ocurre en el próximo E3, pues generalmente allí se dan a conocer todos los detalles de los juegos que nos acompañarán durante el resto del año y **The Legend of Zelda** es uno de los más esperados por todos nosotros.

La Consola Virtual ha tenido una librería de juegos bastante extensa y sigue creciendo y de hecho, sí, también es altamente probable que lleguen ciertos títulos de MSX para dicho formato, sin embargo, sólo se ha hablado por parte de Konami y para el mercado japonés, donde, se tiene pensado lanzar títulos como **Megal Gear**, **Metal Gear 2 Solid Snake**, **Space Monbo**, **Road Fighter**, **Penguin Adventure**, **Parodius**, **Contra**, **Gradius 2**, entre otros. El punto malo es que no se ha dicho nada para América, por lo que seguimos en espera de la llegada de esos excelentes títulos que crearon historia décadas atrás. Suponemos que en algún momento ser hará oficial, pero sólo lo confirmaremos en cuanto Nintendo o los licenciatarios nos den información definitiva.

Poco se sabe de las fechas definitivas de Nintendo para **Super Mario Galaxy 2** y **Metroid Other M**, según las listas oficiales de Nintendo, el de **Samus** llegaría en este mismo 2010, pero en cuanto a **Mario**, no hay nada tentativo, por lo que bien puede ser este año o el próximo. Así como ocurre con el nuevo título de **The Legend of Zelda**, lo más probable es que Nintendo dé una conferencia en la próxima Electronic Entertainment Expo para dar a conocer todos los detalles de estas tres franquicias que son tan importantes para la marca y tan impactantes para nosotros que los jugamos.



Todo indica que los japoneses siguen llevándose gran parte de la diversión y en este caso, la Consola Virtual de Japón tendría juegos tan importantes como **Metal Gear** de MSX, esperemos que más adelante haya buenas noticias para el mercado americano, pues aquí habemos miles de fans de las historias de **Solid Snake**.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va en el Reino Champiñón? Salúdame a **Luigi**. No creas que soy malo pero quiero que **Bowser** haga otro ataque para tener otro juego. Bueno, estas son mis preguntas:

1.- ¿Va a salir un **Elite Beat Agents 2** para el Nintendo DS? Si es así, ¿cuándo llegará?
2.- ¿Es cierto que va a salir el juego de video **Paper Luigi**? Lo leí en un foro y quisiera confirmarlo contigo directamente.
3.- ¿Cuándo sale el juego **Sonic & Sega All Star Racing**?

Jorge Alberto Vázquez
Vía correo electrónico

Ya pronto tendremos una nueva aventura galáctica, pero mientras, te recomiendo que juegues **New Super Mario Bros. Wii**, uno de los juegos más entretenidos de los últimos tiempos y que permite que hasta cuatro jugadores compitan, se apoyen o enfrenten entre ellos mientras se divierten como pocas veces y, por supuesto, allí también encontrarás a **Bowser** y a sus hijos que ya nos había presentado Nintendo en **Super Mario Bros. 3**. En cuanto a **Elite Beat Agents**, para América sólo existe la versión que apareció hace unos años en el Nintendo DS y, aunque han aparecido muchos rumores en Internet sobre una secuela, Nintendo no ha dicho nada al respecto, por lo que sólo se queda en eso, rumores. En Japón van dos ediciones la primera es **Osu! Tatakae! Ouendan** y una secuela llamada **Moero! Nekketsu Rhythm Damashii Osu! Tatakae! Ouendan 2**. Esperemos que en algún momento nos traigan la segunda parte a América, pues el primero fue uno de los títulos (de ritmos) mejor calificados por la prensa y los jugadores.

Para nada, Jorge. La línea real es **Paper Mario** y, por lo tanto, no existe tal **Paper Luigi**. Recuerda que la que lleva el nombre del de overol verde es la serie **Mario & Luigi**, pero nada que ver con **Paper Mario**. Te recomiendo que no te fíes mucho de los foros y otros sitios de Internet, porque como hay buenos usuarios que te ayudan y resuelven dudas, también hay otros que les gusta inventar rumores y sólo crean confusión. Mejor checa en la página oficial



de Nintendo, así como en la de la revista Club Nintendo (foros, *blog*, *web*, *podcast*).

Sonic & Sega All Star Racing estará listo para el próximo 23 de febrero en ambas consolas (Wii y Nintendo DS) y será una experiencia diferente para los fans de **Sonic** y otros personajes como **Amigo**, **Tails**, **Nuckles**, **Amy**, entre otros; pero recuerda que en el Wii existe la exclusiva de poder utilizar a los Mii, para volver más personalizada la carrera.

¡Hola, amigos de Club Nintendo! Los felicito por los artículos de **Killer Instinct 2** Y **Call of Duty Modern Warfare**, me hubiera gustado que hablaran un poco más de ellos, pero el espacio es limitado, lo sabemos. Bueno, mejor la consulta:

1.- ¿Para qué fecha creen que salga el juego **Call of Duty Modern Warfare 2** para el Wii de Nintendo? Es que no tiene mucho que salió para las otras consolas.
2.- Con la salida de la película de **Prince of Persia The Forgotten Sands** para este año, ¿creen que salga un juego del mismo para Wii? ¿Ubisoft ha dicho algo al respecto sobre esta franquicia?
3.- ¿Qué tipo de juego es el **Avatar**? Creo que lo mas lógico es que sea de aventura, ¿verdad?
4.- ¿Llegará alguna tecnología como la de Project Natal sobre reconocimiento de movimiento y voces a nuestro querido Wii? Ya que estos son exclusivos de Microsoft y apenas lo anunciaron en el CES de Las Vegas (*Consumer Electronic Show*), pero, ¿habrá algún proyecto alternativo por parte de Nintendo?

Gracias por su atención y espero que me contesten en la revista. ¡Estamos en *contact*!

Pepe Luis Galguera
Vía correo electrónico

Gracias por tus comentarios, Pepe. Activision es una compañía comprometida con Nintendo en el aspecto de que la gran mayoría de sus juegos sí llegan a las consolas Wii o Nintendo DS, sin embargo, en el caso de **Moder Warefare** tardó muchísimo para que se consiguiera la adaptación a Wii y no se ha mencionado si al ver el éxito de la edición **Reflex** (Wii) decidan ir por la secuela también. Quizá puede tardar un poco en llegar o tal vez de plano no ocurra, pero la esperanza es lo último que se pierde y ojalá sí la tengamos, puesto que la **Call of Duty Modern Warfare: Reflex Edition** nos dejó buenos momentos de diversión que aún seguimos disfrutando a través de las partidas *online*, pero sería maravilloso tener en nuestras manos la secuela, ¿no? Espero que sí llegue.

La película realmente se llama "**Prince of Persia: The Sands of Time**" y tomará lugar durante la trilogía del videojuego, con una historia un poco diferente, pero que, a final de cuentas, nos dará la intensa acción que vimos en los juegos de Ubisoft. El título al que haces referencia es la cuarta entrega que continuará con la emocionante trilogía de **Las Arenas del Tiempo** (videojuego) y, por supuesto, Ubisoft será la compañía encargada de desarrollarlo y distribuirlo también para Wii y Nintendo DS (según se ha mencionado); se pretende que el lanzamiento de esta cuarta entrega esté lista para el mes de mayo, cazando perfectamente con el estreno de la película en múltiples salas de cine. Con esta versión, se regresa al estilo de acción y visión original, pues es el que más le convenía a la franquicia.

Así es, **James Cameron's Avatar: The Video Game** es del estilo clásico de aventura y te mostrará la acción que seguramente viste en la película. Hay muchos detalles que cambian en el videojuego, pero ello te permitirá gozar de una historia más completa y con escenarios y combates que no viste en el cine. Además, recuerda que ya se anunció que el filme **Avatar** será una trilogía, por lo que seguramente veremos más juegos en los años próximos.

Nintendo siempre está innovando en sus tecnologías para las consolas actuales y futuras. Prueba de ello son las nuevas cualidades que vemos en el Nintendo DSi (cámaras, descargas y demás), así como el nuevo diseño de pantallas expandidas con el Nintendo DSi XL (nombre europeo); en cuanto al Wii, las actualizaciones del sistema han traído mejoras agradables para la consola, así como también nuevos accesorios que nos han brindado experiencias de juego mejoradas, tal es el caso del Wii MotionPlus, Wii Speak, Balance Board y próximamente el Wii Vitality Sensor (que anunció el señor Satoru Iwata en el E3 y del que seguramente escucharemos más en el transcurso del año), con lo cual, la variedad y capacidades del Wii como consola interactiva han crecido y ten por seguro que lo seguirán haciendo.

¿Qué onda, mi estimado **Doctor Mario**? Primero que todo los felicito por la gran revista que han hecho y para mí es la mejor que he leído.
Te escribo para hacerte unas cuantas pequeñas preguntas que no me han dejado dormir (es la primera vez que escribo y me gustaría que me respondieras):

1.- ¿Acá en chile saldrá el juego **Fatal Frame 4**?
2.- ¿Cuál es la diferencia entre jugar **Club Penguin** en Nintendo DS y jugarlo en Internet?
3.-¿Con cuántos jugadores se puede disfrutar el **DJ Hero**? ¿Tiene conexión Wi-Fi?
4.- ¿En el videojuego **Wii Sports Resort** es obligatorio jugar con el Wii MotionPlus?
5.- ¿Ustedes tienen pensado en si seguirán creando consolas? De ser así, ¿cómo se llamaría?

Eso es todo por ahora, espero que publiquen mis preguntas en la próxima edición.

José Tomás Steffens Lillo
Chile

Para mala suerte de todos nosotros, **Fatal Frame 4** no llegó ni llegará a nuestro continente, sólo salió la versión japonesa y, a pesar



La última entrega de la franquicia **Prince of Persia** que vimos para las consolas de Nintendo fue **POP: The Fallen King** para Nintendo DS, donde disfrutábamos a un héroe más caricaturesco y desenfadado; sin embargo, ahora Ubisoft, con el lanzamiento de **The Forgotten Sands** para Wii y Nintendo DS, pretende volver a las raíces básicas de acción que pusieron en la cima a la saga de **Las Arenas del Tiempo**; además de ser un puente perfecto para los acontecimientos que veremos en la película.



de que habían dicho que sí se haría la adaptación a América, a últimas fechas no se pudo concretar. Lástima, nos perdimos nuevamente de un excelente juego de terror que prometía mucho y más porque el enfoque que le dio la empresa Grasshopper a través de las características del Wii, quedó fenomenal. Pero si quieres jugar algo del mismo género, te recomiendo que le eches un ojo a **Silent Hill Shattered Memories**, **Obscure: The Aftermath** o a **Ju-On**, todos son juegos de horror y suspenso excelentes y créeme, no te arrepentirás de vivir esa experiencia.

La diferencia es que en Internet, **Club Penguin** tiene opciones limitadas y en sí, es un juego entretenido pero con las limitantes de un juego de Flash y en el NDS ya encontrarás un *gameplay* mucho más divertido y cómodo, así como gráficos y animaciones de mayor calidad y, por supuesto, un sinfín de escenarios, opciones de juego y modalidades que lógicamente no encuentras en la versión *online*.

DJ Hero se puede jugar en modo cooperativo o competitivo con dos personas simultáneamente e incluso habrá momentos donde puedas no sólo utilizar los tornamesas, sino que incluso puedes -dependiendo la canción- utilizar una guitarra para darle más variedad. En cuanto a la conexión Wi-Fi, sí es compatible, además cuenta con la modalidad de compra de canciones a través de los servidores de Activision, así que tendrás diversión para rato.

Sí, es por ello que se vende junto con el accesorio, pues de otra forma no sentirías la diferencia entre el cómo se juega **Wii Sports Resort** con el primer **Wii Sports**. El novedoso accesorio Wii MotionPlus le da al control del Wii la capacidad de interpretar los movimientos físicos con mayor certeza y respuesta a tus acciones, con lo que se tiene un juego apegado a la realidad.

Es un hecho que Nintendo seguirá desarrollando consolas, tanto caseras como portátiles, pues la tecnología avanza cada año y la vida estimada de una consola es de 5 años, poco más, poco menos, dependiendo de su éxito y aceptación por parte de los fans. Así que es un hecho que en próximos años veremos un nuevo hit de Nintendo. ¿Cómo será? ¿Qué ventajas o novedades tendrá? ¿Cómo se llamará la versión final? No lo sabemos, pero cuando llegue el momento, seremos los primeros en darles la noticia.

¡Qué tal, amigos de Club Nintendo! Primero que nada agradecerles por la buena revista de juegos que mes a mes nos entregan y felicitarlos por la nueva imagen de la misma, está bastante buena. Bueno, a las preguntas:

1.- ¿Qué hay de cierto sobre un posible **Mega Man 10** para WiiWare? Soy fan de la serie y me emocionó bastante esta noticia.
2.- ¿Es verdad que próximamente te sacarán una nueva versión del Nintendo DS? En un portal de Internet leí que incluso traería sensores de movimiento como el Nintendo Wii.

No era difícil de imaginarse que luego del éxito que tuvo **Mega Man 9** en WiiWare, la compañía Capcom decidiera aventurarse por una décima entrega, donde veremos a personajes conocidos y otros nuevos que se sumarán a las misiones futuristas del héroe azul. Un punto interesante es que ya puedes utilizar a **Protoman** desde el inicio (si así lo prefieres) o quedarte con el clásico **Mega Man**. Si quieres más información, te recomiendo que cheques la reseña que incluimos en este mismo número de CN.

De antemano muchas gracias y sigan con la fabulosa revista.

Ignacio Rebolledo
Vía correo electrónico

Muchas gracias por tus comentarios sobre el rediseño, espero que nos sigan llegando correos con opiniones no sólo de la nueva imagen de Club Nintendo, sino también sobre qué tal les parecen las nuevas secciones y cuáles son sus favoritas, así podemos conocer más sus gustos y darle preferencia a sus favoritas e incluso idear nuevas secciones que vayan conforme a sus peticiones, así que no dejen de escribirnos.

Mega Man 10 es un hecho. Capcom hace un tiempo anunció que nos daría una entrega más del héroe azul para las descargas de Nintendo (WiiWare). De hecho, tal y como ocurrió en la versión anterior (**Mega Man 9**), el estilo gráfico y de *gameplay* sigue conservándose similar a lo que vimos en la época del NES, dando así una continuidad clara y siendo un estilo que le encantará a los nostálgicos de los 8 *bits*.

No, mi estimado, Ignacio. Honestamente creo que te vieron la cara de inocente. Por ahora la última modificación es de tamaño de consola y pantallas, es decir, se incrementaron en su tamaño para que veas los juegos con más detalle, pero de eso a que ya tenga sensores de movimiento como Wii, son rumores y mal fundamentados. Recuerda que Internet es una forma importante de estar informado, pero mucha de la información puede ser errónea o malintencionada, por eso, te recomiendo que te asesores en sitios oficiales (y no caigas en las bromas de día de los inocentes). Es obvio que luego de un tiempo (meses, años), veremos otro portátil de Nintendo, pero cómo será, qué funciones tendrá y demás incógnitas, sólo Nintendo las podrá revelar en su momento y ningún medio tiene información de este tipo en este momento.

¡Hola, amigos de Club Nintendo y mi estimado **Doctor Mario**! Los felicito por su buen trabajo, y por favor respóndanme.

1.- ¿Ustedes creen que alguna vez exista un juego de **LEGO** basado en la historia de **Spider-Man**?
2.- ¿Por qué no hay ni un solo juego de **Final Fantasy** para Nintendo 64?
3.- Por último: ¿el Nintendo DSi tienes mejores gráficos que el Nintendo DS Lite?

Bueno me despido, y llevo casi tres años leyéndolos y no me pierdo ni una revista.

Yasel A. Bello. B
Caracas,Venezuela

¡Qué tal, Yasel! Los encargados de los juegos de LEGO van llegando a nuevos mercados cada vez más, primero con **Star Wars**, luego **Indiana Jones**, **Batman** y ahora hasta **Rock Band** y **Harry Potter**, por lo que no nos sería nada extraño que en algún momento idearan algo para trabajar con **Spider-Man**. Por ahora no hay planes, pero quién sabe... quizá más adelante podemos ver las aventuras del arácnido al estilo LEGO.



El tema de **Final Fantasy** y el Nintendo 64 fue algo que nos sorprendió a todos, pues quizá no recuerdes, pero el que conocemos como **Final Fantasy VII**, pudo haber sido para Nintendo 64, sólo que en ese momento, Square cambió la jugada (aunque ya había varios datos del juego) para moverlo a otra consola, argumentando que se adaptaba más a sus necesidades de almacenaje para videos y efectos. Luego de ello, tuvo que pasar un largo rato para que ambas compañías (Square y Nintendo) volvieran a colaborar y con esta nueva era, se dio un relanzamiento de los clásicos de NES y Super NES para el Game Boy Advance y Nintendo DS, así como también la creación de una nueva franquicia conocida como **Final Fantasy Crystal Chronicles**.

Gráficamente los que varían son los juegos, unos tienen mejores elementos visuales que otros y ello no depende de la pantalla del Nintendo DS. En donde si tiene que ver el *hardware* del portátil es que, por ejemplo, el Nintendo DSi tiene una pantalla que ofrece más nitidez y definición, así como también te permite disfrutar de los juegos de diferentes ángulos sin que sea molesto por los rayos del sol, sin embargo, dicha diferencia se nota más si lo comparas con el primer Nintendo DS, pues el Lite ya trae también una pantalla de mejor resolución.



En Club Nintendo, en la portada de **Dragon Ball** (marzo, 1996, donde se incluía el reporte del *Shoshinkai Show*) hacíamos publicas las imágenes de lo que sería el primer juego de **Final Fantasy** para Nintendo 64, obviamente se trataba de **Final Fantasy** y todo indicaba que era la séptima entrega. No obstante, poco tiempo después y ya con mucho trabajo avanzado, Square decidió cancelar dicho juego y así, tampoco apareció una nueva edición de esta saga fenomenal sino hasta el Nintendo GameCube.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo están todos por allá en el maraviloso Mushroom Kingdom?, ¿**Bowser** ha vuelto a hacer de las suyas? Si ves a **Link** por ahí alguno de estos días, salúdalo de mi parte y dile que soy un gran fan suyo por favor. Bueno, mejor vamos al grano. Necesito que me respondas algunas preguntas que me han quitado el sueño últimamente, ahí van.

1.- ¿Saldrá alguna nueva aventura de **Link** para Nintendo Wii o DS aparte de **Spirit Tracks**, o todavía no se ha pensado en nada?
2.- ¿Qué consola sería la mejor opción para adquirir este 2010?
3.- ¿Podría haber una nueva versión para **Mario Strikers**?
4.- ¿Cuándo saldrá **Kingdom Hearts 358/2 Days** para DS?
5.- ¿Los Hilyan tienen la orejas puntiagudas o es que **Link** es un Elfo? Pregúntale a **Link** de mi parte, por favor, aunque creo que sólo te responderá con exclamaciones o sonidos por el estilo... ja, ja, ja.

Esto es todo por ahora, felicidades a Club Nintendo por cumplir 19 años de vida, gracias, **Doctor Mario**, espero que me respondan.

Vicente Mesías Quijada
Vía correo electrónico

Estamos muy bien, Vicente, con un poco de frío por este clima cambiante, pero al parecer el sol vuelve a brillar aquí en el reino. Para Wii viene una entrega de **The Legend of Zelda** que se espera para este año, aunque no se ha dicho mucho al respecto, mientras que en el Nintendo DS y NDSi, apenas estamos saboreando la emocionante aventura de **Link** en **Spirt Tracks** y supongo que Nintendo dejará pasar algún tiempo para darnos otra secuela, así que mejor sácale provecho a dicho juego ya que tiene un sinfín de opciones que te mantendrán entretenido por un largo rato.

En cuanto a tu segunda pregunta, es muy subjetivo, pues no nos mandas el dato de si tus preferencias son a consolas portátiles o caseras. Así que haremos una suposición. El Wii es una de las mejores consolas caseras en el mercado y tiene una biblioteca de juegos impresionante y para todos los gustos y edades. Además, este año pinta para ser uno muy bueno, con videojuegos de franquicias líderes y toda la gama de accesorios que se tienen actualmente.

Si prefieres un portátil, está el Nintendo DS Lite y el Nintendo DSi, ambos son muy buenos y podrás jugar desde el primero y hasta el último juego de NDS que haya salido. Aquí las diferencias son que el Nintendo DSi tiene mayores ventajas, pues integra cámaras digitales, opciones de edición de fotografías y animaciones, conexión Wi-Fi a través de un *browser* interno (y no externo como en el NDS Lite), descarga de juegos en la tienda de Nintendo y un diseño mucho más estilizado, así que un Nintendo DSi es una excelente compra en portátiles, sin embargo, si quieres tener retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy Advance, te recomiendo que compres un Nintendo DS Lite, pues el DSi ya no incluye dicha ranura de expansión debido a que la cambiaron por un lector de tarjetas SD.

En lo personal, me encantaría que hubiera una secuela más de **Super Mario Strikers**, la verdad es un título que gusta tanto a los fans del *soccer* como a aquellos que en su vida habían jugado un partido. Actualmente son dos versiones, la primera de GameCube y una segunda que ocurrió en el Wii, pero por desgracia, Nintendo no ha hecho comentarios sobre si tienen planeada una nueva secuela, así que sólo queda esperar.

Kingdom Hearts 358/2 Days salió en América desde el 29 de septiembre del año pasado, así que no deberías tener problemas en conseguirlo. Por último, según Nintendo, **Link** es un Hylian y desde su muy particular perspectiva e idea de los personajes, ellos comparten ciertas características con los Elfos, como las orejas puntiagudas, su inclinación por el arco y flecha y otros detalles, sin embargo, dichas cuestiones no necesariamente lo hacen un Elfo.

Arte por correo:
José González; León, Guanajuato.
Javier Espinoza; Concepción, Chile.
Fernando Jiménez; Cd. Neza, Edomex.
Fabiola Chávez; Sabinas, Coahuila.
Eduardo Tejeida; Estado de México.
Francisco Cuevas; México, D.F.
Daniel Acosta; Caracas, Venezuela.
Orlando Manriquez; Pelluhue, Chile.
Francisco Miranda; Santiago, Chile.
Rodrigo Olivo; Piedras Negras, Coahuila.
Emmanuel Contreras; Querétaro, Qro.
Julio Acevedo; Chile.
Jorge Thomas; Cd. Juárez, Chihuahua.
Sebastián Joignant; Santiago, Chile.
Aaron Nuñez; San Juan de Llanos, Gto.
Mauricio Medellín; Monterrey, N.L.
Carlos Soto; Quillón, Chile.
Constanza Valdes; La Serena, Chile.
Olinto Luna; Puebla, Puebla.
Brandon Moreno; Heredia, Costa Rica.
Pablo González; León, Guanajuato.
Lizbeth Collazo; León, Guanajuato.
América Cortés; México, D.F.
Diego Ortiz; Guadalupe; Zacatecas.
David Cuevas; México, D.F.




Donkey Kong Country


Diddy Kong Racing


Donkey Kong Country 2

Diddy Kong

Existen leyendas de los videojuegos que nos han dado horas y horas de sana diversión, pero hay otros personajes que han llegado al mundo de los videojuegos con la herencia de sus parientes o predecesores, razón por la cual deben demostrarle a todos, incluyendo a sí mismos, que pueden con la tarea de mantener el legado en alto y que son dignos de llevar el título o apellido de su antecesor. Un ejemplo claro de esta situación es la familia **Kong**, pues tanto el actual **DK**, como su amigo de correrías, **Diddy**, deben sostener el renombre del original **Donkey Kong**. En esta ocasión hablaremos del pequeño compinche, quien ha destacado en más de una ocasión como héroe y orgulloso miembro de la familia.

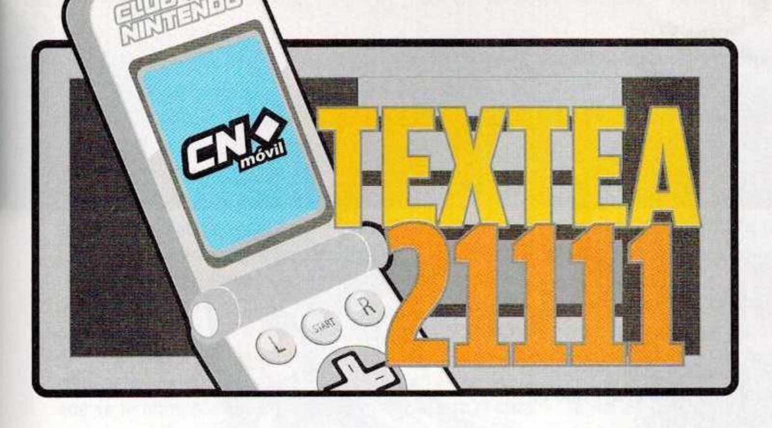
¡Changos!

Diddy Kong ha sido descrito como sobrino de **Donkey Kong** (hablamos del de **DKC**), y su deseo es llegar a ser tan fuerte como él. A pesar de su corto tamaño, este monito ha demostrado ser bastante útil en los tiempos difíciles, pues su velocidad y astucia lo convierten en un formidable rival para sus adversarios. Por ahí corre el rumor de que su novia es nada menos y nada más que **Dixie Kong**, quien lo acompaña en la segunda entrega y protagoniza la tercera de la serie. Al igual que varios personajes, **Diddy** ha aparecido en otros juegos además de su saga original, y se ha convertido en un favorito con miles de fans alrededor del mundo a lo largo de los años.

Una trayectoria notable

Debido a su carisma y versatilidad, **Diddy Kong** ha sido elegido para aparecer en muchos juegos en donde queda comprobado su importancia dentro del universo de Nintendo y obviamente, que se trata de un personaje que no debe ser tomado a la ligera. Cabe destacar sus apariciones en los originales **Donkey Kong Country** y **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**; pero también le tocó el papel de simio en desgracia en la tercera entrega, **Donkey Kong Country 3:Dixie Kong's Double Trouble!**

Diddy Kong es uno de esos personajes que comenzaron como patiños, pero que con el tiempo, fueron convirtiéndose en verdaderos íconos y dejaron de ser los segundones para pasar a tener su propio nombre e identidad. Ha aparecido también en otros juegos como **DK Jungle Climber** y **Mario Party DS**, pero no como personaje elegible; no obstante, debemos reconocer la trayectoria que ha tenido y su importancia como uno de los personajes que nos han divertido desde hace ya varios años. Si deseas conocerlo más, no lo dudes y dale un vistazo a sus juegos, hay desde los más nuevos disponibles, como sus primeras apariciones en la Consola Virtual.



CLUB NINTENDO

Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips **CLUB NINTENDO 21111**

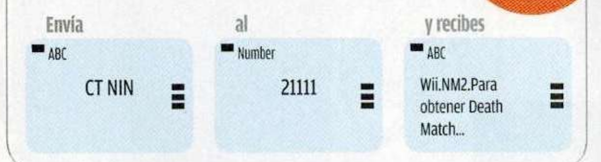
Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.



Tip individual **CLUB NINTENDO 61111**

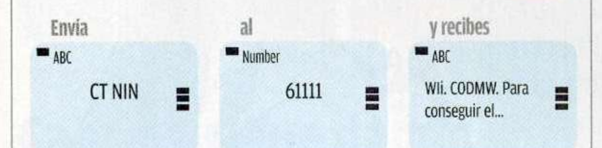
Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.



Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Tatsunoko VS Capcom: Ultimate All Stars (Wii)	Call of Duty Modern Warfare: Reflex Edition (Wii)
Naruto Shippuden Clash of Ninja Revolution 3 (Wii)	Glory of Heracles (NDS)
Astro Boy: The Video Game (Wii)	Yu-Gi-Oh! 5D´s 2009 (NDS)
No More Heroes 2: Desperate Struggle (Wii)	The Legend of Zelda: Spirit Tracks (NDS)
The King of Fighters: The Orochi Saga (Wii)	LEGO Star Wars: The Complete Saga (Wii)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C751



C752



C753

Ejemplo:





C754



C755



C756



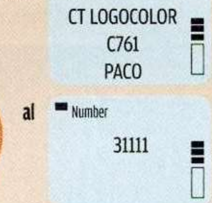
Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Ejemplo:



Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido



C757



C758



C759



C760



C761



C762



C763



C764



C765



C766



C767



C768

EXTRA



Regreso a la duela
La popular franquicia de **NBA Jam**, regresará este año para el Wii de Nintendo.



Acepta la llamada
Este mes se estrena el esperado juego de horror, **Calling**, para Wii, no lo dejes pasar.

Regresa un gran RPG

Seguramente que los jugadores que llevan ya tiempo en este medio, recordarán muy bien el título de **Lufia**, cuya primer incursión en la industria se diera en 1993 para el Super Nintendo de la mano de Taito. Se trataba de un RPG bastante original que a pesar de sólo tener una secuela para SNES y algunas adaptaciones para consolas portátiles como el Game Boy Advance, logró reunir un gran número de seguidores, por lo que ahora, bajo el desarrollo de Neverland, se está preparando un *remake* de la primera parte para que las nuevas generaciones puedan conocerlo y los seguidores disfrutarlo nuevamente pero con las ventajas de una plataforma innovadora, como lo es el Nintendo DS.

Aunque parece que mantendrá el argumento original del primer capítulo, es probable que se incluyan algunas sorpresas que den frescura al desarrollo, pero esto aún no está confirmado, por lo que se debe esperar. Pasando a su aspecto gráfico, estará totalmente en 3D, con animaciones muy fluidas de los protagonistas durante las batallas, en la cuales por cierto, podrás usar desde armas hasta magia para terminar con tus enemigos.

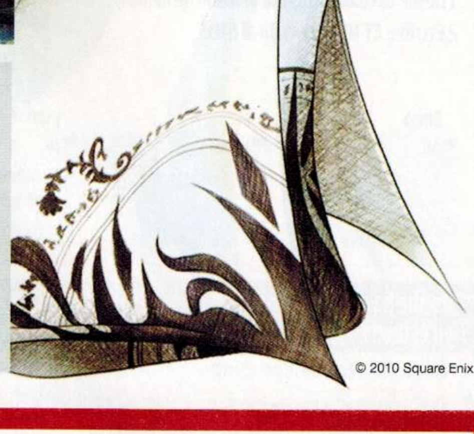
Con ayuda de la pantalla táctil podrás elegir al personaje de tu equipo con el que deseas interactuar, donde también revisarás el armamento con el que cuenta, situación fundamental si estás a punto de librar una batalla. El título de esta obra de momento es **Lufia: Estopolis**, y a pesar de que su estreno en Japón está a la vuelta de la esquina, para nuestro continente aún no se ha mencionado alguna fecha definitiva, pero no hay que preocuparse, es probable que pronto se hable al respecto, pues una serie como **Lufia** merece ser conocida por el mundo entero.







La pantalla táctil servirá para que conozcas las habilidades de los personajes.



El comienzo de una nueva serie

Cuando Hironobu Sakaguchi, padre de sagas como **Final Fantasy** dejó Squaresoft tras algunos problemas que se rumora tuvieron que ver con el nulo éxito de la película **Spirits Within**, muchos fueron los fans de los RPG que pensaron que este género había perdido a uno de sus más grandes genios, pero por fortuna no ocurrió así, fundó su propio estudio al que llamó Mystwalker y al cual debemos obras como **Blue Dragon** para Nintendo DS, donde trabajó junto al talentoso Akira Toriiyama.

Parecía estar muy tranquilo junto a su equipo, pero hace tan sólo unos días acaban de hacer un gran anuncio; se encuentran trabajando en un RPG que al parecer será exclusivo para Wii, su nombre es **The Last Story**; no se han dado detalles de historia o jugabilidad, pero conociendo los antecedentes de Sakaguchi, no dudamos que nos ofrecerá una trama sorprendente además de que sabrán implementar las funciones del Wiimote en algo más que agitarlo.

Lógicamente no se ha dado a conocer fecha de salida, pero si contamos con suerte tal vez en los próximos meses podamos ver un avance de este trabajo, que siendo honestos, levanta bastante expectativa; esperemos que cumpla con ella, sobre todo por los seguidores de los RPG, que esperan pacientes un juego revolucionario.



Conociendo el trabajo que ha realizado Sakaguchi en otras obras, no dudamos que ésta sea un éxito más.

Prepárate para cazar con el mejor armamento

En unas cuantas semanas estará disponible uno de los títulos más esperados para este 2010 en todas las consolas, nos referimos a **Monster Hunter 3**, que ha sido desarrollado por Capcom y que después de mucho tiempo se confirmara su lanzamiento en tierras americanas. Como les hemos comentado en otras secciones como Un Vistazo a Japón, cuando esta entrega se estrenó en el país del Sol Naciente, apareció junto a un Wii de color negro que de inmediato se volvió una sensación, pero además incluía un control clásico especial, ya que se le aumentaban dos botones laterales más para que el jugar fuera toda una experiencia.

Pues bien, por el momento el Wii negro seguirá siendo exclusivo de Japón, pero para compensar a los jugadores de nuestro continente, Capcom pondrá a la venta un paquete que contendrá **Monster Hunter 3** además de un control negro clásico con las mismas características que el que apareciera y funciones que el nipón, al que conoceremos como Classic Controller Pro, lo cual es una excelente noticia para todos los amantes de esta obra que apunta a convertirse en un fenómeno.

Ahora bien, si decides adquirir el juego por separado no hay problema, ya que cuenta con diferentes configuraciones, que van desde el Wiimote con el Nunchuk o con el primer control clásico que conocimos. Lo importante es que conozcas esta joya, que incorpora una de las modalidades *online* más completas que podrás encontrar en esta generación, situación que debemos destacar, ya que se trata de un título que estaba siendo desarrollado para otro sistema, pero al conocer las cualidades y popularidad del Wii, se decidió trasladar el trabajo a esta paltaforma.




Cada vez falta menos tiempo para poder disfrutar de esta gran exclusiva.







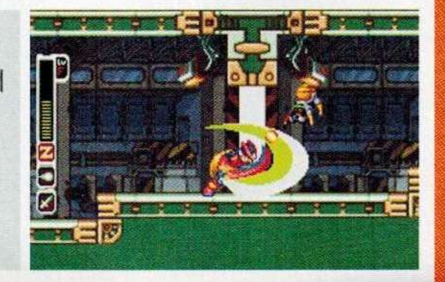
Capcom sigue dando sorpresas

No es ningún secreto que la serie **Battle Network** de **Mega Man** ha sido una de las menos populares del personaje, se perdía toda la esencia de acción que caracterizó a los primeros capítulos que consagraron al personaje en el NES y SNES. Para compensar a los seguidores de la franquicia, Capcom lanzó cuatro juegos a los que llamó **Mega Man Zero**, en los cuales se respetaba por completo la dinámica original, verdaderas obras de arte para Game Boy Advance que causaron revuelo entre los seguidores del personaje por su gran historia.

Después de que esta serie se mantuviera un buen rato "guardada", se ha anunciado que aparecerá de nuevo. Se trata de una adaptación de toda la serie para Nintendo DS que conoceremos como **Mega Man Zero Collection**. Sin duda una extraordinaria noticia, que nos permitirá conocer más acerca de **Zero** el eterno enemigo y rival de **Mega Man** en la subserie **X**. Si todo sale bien, ese título saldrá a comienzos del verano, pero aún no se tiene una fecha exacta, te mantendremos informado de todos los detalles que se revelen en las próximas semanas, ya que entre otras cosas, la utilidad de la pantalla táctil aún sigue siendo un misterio.



Es una gran oportunidad para tener completa esta excelente serie.





Por Toño Rodríguez

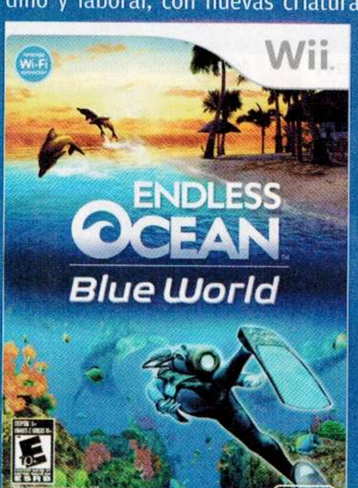
¡Qué bueno que ya tienes en tus manos de nueva cuenta una Club Nintendo! ¿Te gustó la portada? OK, para este número tenemos noticias acerca de **Metroid**, **Endless Ocean**, el nuevo control de Nintendo para el Wii, **Pokémon**, un desarrollo latino para el DSiWare y la aparición de Beyoncé en una campaña de Nintendo.

Metroir Other M ya tiene página oficial de Internet de Japón

Hace unas cuantas semanas Nintendo dio de alta el *site* dedicado al título que se presentó el año pasado en la E3. Por el momento y al cierre de esta edición, sólo se puede apreciar esta imagen en la portada de la página, pero bien nos da un avance de lo que será este sitio una vez que esté completo; si quieres visitarlo entra en http://www.metroid.jp. Seguramente muy pronto veremos en la red la versión americana publicada por Nintendo de América. Ya falta menos para la Electronic Entertainment Expo, ahí tal vez sabremos la fecha exacta de salida.

Endless Ocean Blue World, disponible desde el 22 de febrero

Una nueva aventura marina está lista para el Wii. Así es; la segunda entrega de **Endless Ocean** hará que te sumerjas de nueva cuenta en el océano para descubrir las maravillas que contiene. Este es un título diferente, es un juego que te relajará y te hará olvidarte por un rato del estrés citadino y laboral, con nuevas criaturas y gráficos mejorados.



EO Blue World ofrece una opción alterna a los títulos de géneros acostumbrados en los videojuegos. Si quieres conocer más acerca de este nuevo lanzamiento de Nintendo teclea www.endlessocean2.com.

*Esta segunda parte de **Endless Ocean** presenta mejores gráficos.*

Nintendo anunció una alianza con Netflix para los Estados Unidos



¿Pero qué es Netflix? Este es un servicio de renta de películas y series de TV por medio del llamado "stream" hacia nuestros televisores. En este caso, los poseedores de un sistema Wii en el vecino del norte que cuenten con una membresía, podrán disfrutar del servicio que ofrece Netflix.

Esta unión se da a raíz de la gran popularidad que tiene la consola casera de Nintendo en todo el mundo, en donde muchas familias tienen en su casa un Wii. Además este servicio se suma a las otras aplicaciones que se pueden usar mediante los canales de la consola. Con esto nos damos cuenta que aún no lo hemos visto todo en el Wii, las novedades siguen saliendo y pensamos que las posibilidades de expansión continuarán aprovechándose.

Conoce el nuevo Classic Controller Pro para el Wii, ¿Qué tal?

La salida de este control se debe al lanzamiento que han hecho Capcom y Nintendo con el título **Monster Hunter Tri** para el Wii. Recordemos que ya hemos hablado de este título y su edición especial del Wii (color negro) para Japón. Si bien no se ha dicho nada acerca de la llegada de esta consola a nuestro continente, podemos decir que este control es una realidad. La diferencia que hay entre esta edición Pro y la que conocemos es una segunda línea de botones y los *grips* para sujetarlo. El precio sugerido del control en los E.U.A. es de $ 19.99 dólares.



¡Más de Pokémon!

Estamos a unos cuantos días de la salida de las nuevas versiones de **Pokémon** para el Nintendo DS. El día 14 de marzo es el indicado para que todos los pokéfans se vayan a las tiendas por sus juegos. Páginas más adelante podrás enterarte de todos los detalles de estos juegos en nuestro *review* especial, por ahora te decimos (por si no sabías) que los juegos vendrán acompañados por un **Pokéwalker** con conexión inalámbrica, el cual te contará tus pasos al más puro estilo del **Pokémon Pikachu** que salió hace una década.







Save the Turtles para DSiWare; desarrollado en Latinoamérica

Este es el primer desarrollo para la plataforma de nuestros amigos de Sabarasa, los cuales tienen sede en Argentina y México. Se trata de un título de género *puzzle*, en el que tienes que ayudar a las tortugas a llegar al mar evitando todo tipo de obstáculos y más. El juego se desarrolla en la playa y el uso del *Stylus* es fundamental en *gameplay*, cuenta con cuatro modos de juego, entre ellos tenemos el de historia, que cuenta con 32 playas con diferentes retos y el "quick play" para cuando sólo tengas tiempo para un minijuego.

Beyoncé y Nintendo promocionan la diversión y la moda

En la imagen vemos a la superpremiada cantante con un Nintendo DSi, la foto fue tomada durante la grabación de los promocionales que estarán al aire durante la campaña del título **Style Savvy**, juego dedicado a la creación y desarrollo de ropa en el portátil de Nintendo. "**Style Savvy** se trata de creación y moda, los cuales son muy importantes para mí", comenta Beyoncé. Pronto se podrán descargar en línea cinco productos reales de la línea Deréon, los cuales fueron diseñados por Beyoncé y su mamá, la diseñadora Tina Knowles.

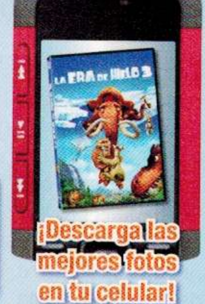
Foto por Sarah McColgan



LA ERA DE HIELO 3

DISPONIBLE EN DVD Y BLU-RAY








HIELO2 | HIELO3 | HIELO1 | HIELO5 | HIELO6 | HIELO4

¡Descarga las mejores fotos en tu celular!

Instrucciones:
Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo:
CN FOTO HIELO4

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por imagen: $15.13 IVA incluido.

TONOS REALES

Hits en español

Canción / Artista	Clave
Paso el tiempo / Belanova	TIEMPO3
Cada paso / Benny	CADA
Cumbia de los aburridos / Calle 13	ABURRIDOS
No me dejes solo / Daddy Yankee	SOLO
Esclavo de tus besos / David Bisbal	ESCLAVO
No te quiero nada / Ha-ash	NADA2
Somos lo que fue / Jesse y Joy	SOMOS
Fotografía / Juanes	FOTOGRAFIA
Tu corazón lo sabe / Kalimba	CORAZON4
Perdón / Pambo	PERDON
Un poco de tu amor / RBD	UNPOCO1
Moonson / Tokio Hotel	MOONSON
Nada / Zoé	NADA3
A labio dulce / Iskander	LABIO
La playa / La Oreja de Van Gogh	PLAYA2
Dispárame dispara / Laura Pausini	REALDISPARA
Suave / Luis Miguel	SUAVE
Cuídate / La Oreja de Van Gogh	CUIDATE
Dulce locura / La Oreja de Van Gogh	LOCURA
Pijamas / Babasónicos	PIJAMAS
¿Qué hago yo? / Ha-Ash	QUEHAGO
No me quiero enamorar / Kalimba	ENAMORAR
Perdóname / La Factoría	PERDONAME4
Eres para mí (en vivo) / Julieta Venegas	PARAMI
Cuando apagues la luz / Liquits	APAGUES
Si no te hubieras ido / Maná	HUBIERAS
Mi primer millón / Bacilos	MILLON
Gangsta zona / Daddy Yankee	ZONA
Quién me iba a decir / David Bisbal	DECIR
Dale don dale / Don Omar	DALE

Pura banda

Canción / Artista	Clave
El sonidito / Hechizeros Band	SONIDITO
Dame tu amor / Alacranes Musical	DAMETU
Yo te amo / Los Temerarios	TEAMO
La fea más bella / El Recodo	REALFEA
La niña fresa / Banda Zeta	FRESA
La papa / Valentín Elizalde	PAPA
La más deseada / Valentín Elizalde	DESEADA
La banda borracha / Valentín Elizalde	BANDA
Al gato y al ratón / Banda Machos	GATO
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
El mechón / Banda MS	MECHON
Payaso de rodeo / Caballo Dorado	PAYASO
No rompas más / Caballo Dorado	ROMPAS
Para toda la vida / Cañareal	VIDA3
Te me vas / Carlos Rivera	TEMEVAS
Cumbia sobre el río / Celso Piña	RIO
Olvídala / Conjunto atardecer	OLVIDALA
Se te ve la tanga / Damas gratis	TANGA
Besito cachichurris / Daniel Luna	BESITO
Cuando baja la marea / Diana Reyes	MAREA
Directo al corazón / El Calentanito	DIRECTO
El moño colorado / El Poder del Norte	COLORADO
Amantes escondidos / German Montero	AMANTES
Agua de rosas / Fruta prohibida	ROSAS1
Ahora pienso más en ti / Los Temerarios	PIENSO
Mi vida eres tú / Los Temerarios	VIDA3
A chillar a otra parte / Pesado	CHILLAR
Ojalá que te mueras / Pesado	MUERAS
Ganas de volver a amar / Trono de México	GANAS1
He venido a pedirte perdón / Trono de México	VENIDO

Hits en inglés

Canción / Artista	Clave
Will you still love me tomorrow / Amy Winehouse	STILL
Circus / Britney Spears	CIRCUS
In sympathy / Depeche Mode	SYMPATHY
Boys Boys Boys / Lady Gaga	BOYS
Battery / Metallica	BATTERY
Right round / Florida	RIGHT
Paparazzi / Lady Gaga	PAPARAZZI
Kissing a fool / Michael Buble	KISSING
Hips don't lie / Shakira	HIPS
One / U2	ONE1
Thriller / Michael Jackson	THRILLER
Hustlers ambition / 50 Cent	AMBITION
Be with you / Enrique Iglesias	BEWITH
Stronger / Kanye West	STRONGER2
Give it 2 me / Madonna	GIVE
Relax, take it easy / Mika	RELAXT
Love today / Mika	TODAYT
Apologize / One Republic	APOLOGIZE
Don't stop the music / Rihanna	STOP
Umbrella / Rihanna	UMBRELLA
When I'm gone / Simple Plan	SIMPLE
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP
1000 Oceans / Tokio Hotel	OCEANS
A little bit longer / Jonas Brothers	LITTLEBIT
7 Things / Miley Cyrus	THINGS
My prerogative / Britney Spears	PRERO

Instrucciones para descargar tonos reales:
Envía CN TONO + "clave" al 81111 Ej: CN TONO TIEMPO3

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por tono real: $ 23.20 IVA incluido.

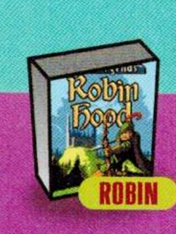
Juegos

los juegos más chidos



Sudoku, el pasatiempo japonés más adictivo de los últimos años ahora en tu móvil. Con **Sudoku Master 2** tendrás infinitas oportunidades de convertirte en un auténtico ¡Maestro de Sudoku!

Envía CN JUEGO SUDOKU al 91111








ROBIN | CATS | THEKID | TORTUGAS | TOKI | PATITO

Instrucciones:
Envía CN JUEGO + "clave del Juego" al 91111
Ej: CN JUEGO ROBO2

TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO. PRECIO POR JUEGO: $30.25 IVA INCLUIDO

deportes








BRUCELEE | GOLF | HOOLIGAN | PENALES | AJEDREZ

Alcanza el cielo con el juego de construcción que desafía tus reflejos y habilidades. Un reto para tu destreza, cuanto más rápido construyas plantas, más contentos estarán tus inquilinos.

Envía CN JUEGO TORRES al 91111

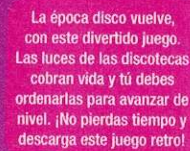
aventuras





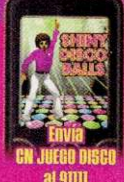




ALIEN | ROBO2 | NINJA1 | STARWARS | BATMAN | KGB | VIKINGOS

La época disco vuelve, con este divertido juego. Las luces de las discotecas cobran vida y tú debes ordenarlas para avanzar de nivel. ¡No pierdas tiempo y descarga este juego retro!



Envía CN JUEGO DISCO al 91111

COMBOS
tono real + foto


Beautiful, dirty, rich
Lady Gaga
CLAVE **DIRTY**


La curita
Aventura
CLAVE **LACURITA**

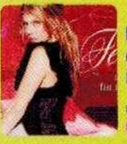

With or without you
U2
CLAVE **WITHOR**


Ayúdame
Paulina Rubio
CLAVE **AYUDAME**


Te amo tanto
Nigga
CLAVE **TANTO**


Overprotected
Britney Spears
CLAVE **OVER**


Sortilegio
Il Divo
CLAVE **SORTILEGIO**


Big girls don't cry
Fergie
CLAVE **GIRLS**


Live every second
Tokio hotel
CLAVE **SECOND**

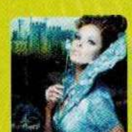
Hold on
Jonas Brothers
CLAVE **HOLDON**


No molestar
Marco Antonio Solís
CLAVE **NOMOLESTAR**


No rompas más
Caballo Dorado
CLAVE **ROMPAS**


Ahora es
Wisin y Yandel
CLAVE **AHORAES**


Yo quisiera amarla
Aventura
CLAVE **AMARLA**


Zapatos viejos (Live)
Gloria Trevi
CLAVE **VIEJOS**

Labios compartidos
Maná
CLAVE **MANA**

Nena (Dueto)
Miguel Bosé
CLAVE **NENA2**


Lucky
Jason Mraz y Ximena Sariñana
CLAVE **LUCKY**

Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ej: CN COMBO TANTO
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO.
PRECIO POR COMBO: $30.26 IVA INCLUIDO.

91111

¡Personaliza tu cel con estas guapuras!

Precio por foto: $15.13 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

Instrucciones: Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ej: CN FOTO PATITO1













EMILIANO8 · PECADO4 · SORTILEGIO4 · CAMALEONES7 · CAMALEONES6 · ANTONELLA2
PECADO1 · CAMALEONES22 · SORTILEGIO3 · CAMALEONES10 · SORTILEGIO1 · PATITO2 · PATITO1 · SORTILEGIO2 · MATEO1


La mejor diversión al 61111
Precio por mensaje $6.06 con IVA incluido.


Chistes
Envía CN CHISTE al 61111


Bromas
Envía CN BROMAS al 61111


Club Nintendo
Envía CN NIN al 61111


Bola Mágica
Envía CN BOLA + "tu pregunta" al 61111


Galanes de Hollywood

TIMBERLAKE · BECKHAM2 · DEKKER · PITT · FARREL2 · JENSEN · DICAPRIO2

Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO FARREL2
Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por imagen: $15.13 IVA incluido.

ATRÉVETE A SOÑAR

JUEGO


¡Descarga en exclusiva el juego de Atrévete a Soñar!
Envía CN JUEGO PATITO al 91111
Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por juego: $30.26 IVA incluido.

COMBOS sonido real + foto
Precio por combo: $30.26 IVA incluido.



Canción	Clave
Amandote ¡NUEVO!	AMANDOTE
Las Divinas ¡NUEVO!	DIVINAS1
Quiero quedarme aquí ¡NUEVO!	QUEDARME
Es mejor ¡NUEVO!	ESMEJOR
Dame corazón ¡NUEVO!	DAME3
Solo la mitad ¡NUEVO!	LAMITAD

Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ej: CN COMBO QUEDARME

SONIDOS REALES



Si no contestas, iiiiuuu........ DIVINAS1
Si contestas vales mil.......... DIVINAS2
O sea, contesta loooser.......... DIVINAS3

Envía CN REAL + "clave" al 31111 Ej: CN REAL DIVINAS1
Precio por sonido real: $15.13 IVA incluido.


Descarga el tono oficial de Atrévete a soñar y llévate una exclusiva foto
Envía CN COMBO CARAMELO al 91111
Precio por combo: $30.26 IVA incluido.

Naruto Shippuden: Ryujinki

Takara Tomy / Wii



Sorprende ver que el **Rasengan** de **Naruto**, ha sido modificado para que pueda emplearse de manera distinta, ya sea como *Shuriken* (forma con la que derrotó a **Kakuzu**, miembro de **Akatsuki** en uno de los episodios transmitidos en Japón) o como un ataque de ola.



La serie de animación de **Naruto** ha logrado colocarse como una de las más importantes de la historia, tanto fuera como dentro de Japón, lugar donde hace poco se cumplieron diez años de su aparición, por lo que Takara Tomy ha desarrollado un juego especial para conmemorar la primera década de vida de esta gran historia creada por el genio Masashi Kishimoto. El nombre del título es **Naruto Shippuden: Ryujinki** y como debes estar imaginando, será una exclusiva para Wii, demostrando con esto que es la consola de Nintendo donde estos personajes han visto sus mejores obras.

Un nuevo desafío se presenta en Konoha

La historia de este juego gira en torno a cinco dragones que han sido invocados por un enemigo desconocido hasta ahora, que amenazan con destruir todas las grandes ciudades ninja. No se sigue la historia del anime tal cual, lo que seguro los fans van a agradecer, sobre todo los que ya saben de memoria lo que ha ocurrido en **Naruto**; la trama está ambientada en Shippuden, por lo que podremos ver personajes como **Kakashi**, **Itachi**, **Sasuke**, **Jiraiya**, **Kisame** e incluso el nuevo equipo de **Sasuke**, integrado por **Karin**, **Suigetsu** y **Jugo**.

El estilo elegido para vivir este título ha sido el de acción aventura, lo cual es totalmente comprensible si se toma en cuenta que la franquicia **Clash of Ninja** lleva ya varias entregas en el país del Sol Naciente. Aunque aún no está confirmado totalmente, parece que sólo se podrá elegir entre **Naruto** y **Sasuke** para recorrer los distintos escenarios que se están preparando, cada uno con habilidades muy diferentes, por ejemplo, **Uzumaki** resulta más efectivo atacando a distancia, en cambio, el **Uchiha** rebelde es mejor en combate cuerpo a cuerpo por su espada.

Renovando el atuendo

Entre lo más curioso de esta entrega está la vestimenta de los ninjas, ya que se ha recreado totalmente, jamás se había visto en manga o anime; se han respetado los colores básicos de cada personaje, pero se han agregado elementos como pergaminos, petos, mochilas y otros elementos que los hacen ver diferentes; quizá donde más se hace evidente el cambio es en el equipo de **Sasuke** y en **Itachi**, quien deja su tradicional túnica por un traje más ajustado, pero que no deja de poseer las nubes rojas que son típicas de **Akatsuki**.

De momento no se sabe si este juego vaya a aparecer en América, pero considerando lo que ha pasado con la serie **Shippuden**, tiene buenas posibilidades; esperemos que así sea, ya que la temática así como el nivel técnico que se ha mostrado son excelentes, sin mencionar que sería un gran regalo para los fieles seguidores que han esperado pacientemente que esta saga se mostrara de manera oficial en nuestro continente.



The Grinder

High Voltage / Wii

El año pasado tuvimos en **The Conduit**, desarrollado por High Voltage, uno de los mejores títulos para Wii y del género FPS, su maravilloso sistema de control lo colocaba por delante de la competencia, por lo que la noticia de que el mismo equipo se encontraba ya trabajando en un proyecto similar, congeló a medio mundo durante el E3 pasado. Dicho trabajo se conocería como **The Grinder**, que a pesar de estar aún en una fase intermedia, ya ha logrado cautivar al medio.

La oscuridad ha encontrado a sus aliados

La trama como tal no ha sido definida, pero se sabe que la Tierra no es el lugar apacible que conocemos, más bien es un sitio desolado, que se encuentra repleto de seres malignos como vampiros, hombres lobo y demás criaturas de la noche, que no dudarán un solo segundo en acabar con los humanos que se crucen en su camino.

Lógicamente que una situación de ese tipo no iba a poder mantenerse por mucho tiempo, por lo que un grupo de valerosos sobrevivientes ha unido fuerzas para enfrentar la amenaza y hacer de la Tierra el lugar apacible que siempre fue.

Se comenta que se podrá elegir de entre cuatro personajes principales (donde se rumora existe un mexicano), todos con armas de diferente tipo, lo que sin duda dará el toque de variedad a este excelente FPS, que se conducirá bajo la misma fórmula de **The Conduit**, es decir, con el Nunchuk moveremos al héroe y con el Wiimote apuntaremos y accionaremos el arma que tengamos en ese momento.

Solo contra el mundo

Uno de los puntos fuertes de esta obra y sobre el que los desarrolladores han hecho mayor énfasis, es el número de criaturas que estarán en pantalla; se dice que al estar completado, tendremos que enfrentar grupos de enemigos de más de 30 elementos, todos combatiendo y actuando por separado, lo que elevará el nivel de dificultad considerablemente, obligándonos a pensar en mejores estrategias para derrotarlos.

Los gráficos también han mejorado, se nota de inmediato en las texturas, mucho más reales y marcadas que en **The Conduit**, al mismo tiempo que los escenarios ahora son enormes, con infinidad de estructuras que podemos usar para escapar o emboscar a nuestros adversarios, lo que permite que la acción se mantenga constante; siempre vas a tener una ruta a seguir a pesar de la situación.

The Grinder será uno de los mejores juegos para este año, de eso no tenemos dudas, lo único que aún no está definido es su fecha de aparición, ya que al igual que ocurrió con su FPS anterior, aún no tienen alguna compañía que lo desee publicar, aunque tomando en cuenta la calidad de la obra, ese pequeño problema no tardará en resolverse; de cualquier modo te mantendremos informado.







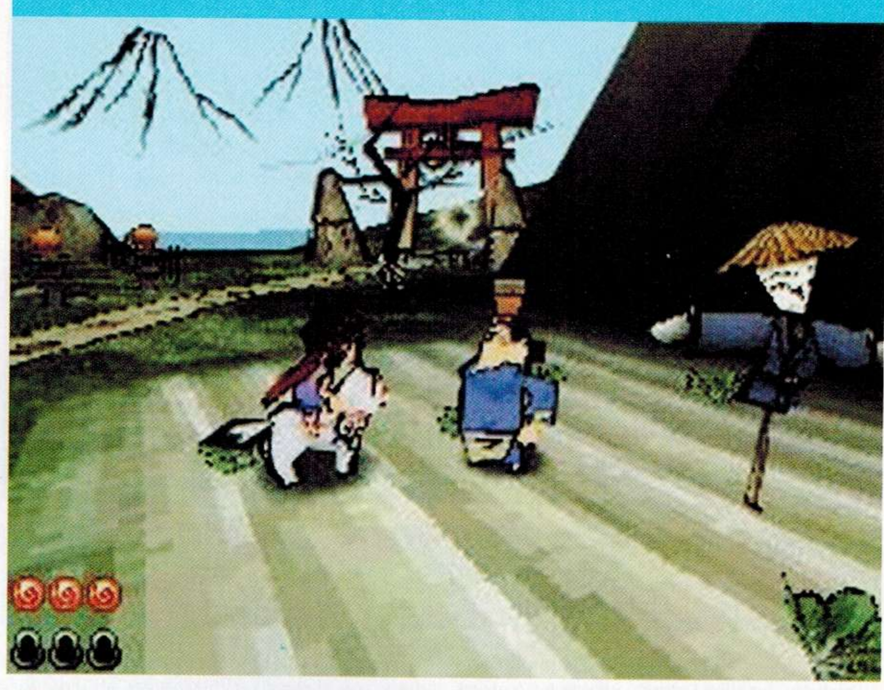
Esta nueva obra de High Voltage apunta para convertirse en un verdadero "hitazo" para este año que recien inicia; esperamos que pronto se den a conocer más aspectos relacionados con su distribución; estamos seguros que todos los que hemos disfrutado de **The Conduit** estamos ansiosos por poder probar esta creación.



Okamiden

Capcom / NDS

La pasada generación de consolas dejó un juego único, especial, que era demasiado para la consola para la que había aparecido, por tal motivo se decidió editarlo de nueva cuenta para Wii, lo que permitiría explotar sus cualidades innovadoras; nos referimos a **Okami**, de Capcom, última obra del estudio Clover (que tiene en su historial, haber creado el gran **Viewtiful Joe**). Sin duda que muchos pensamos que una adaptación de este concepto de pincel mágico para NDS sería una buena idea, pero pasaba el tiempo y no se tenían noticias de alguna adaptación, hasta hace unos meses que la compañía decidiera mostrar, por primera vez, **Okamiden**.



Salva al mundo marcando su destino

En el primer juego tomábamos control de **Amaterasu**, un lobo que podía dañar a los enemigos mediante rápidos movimientos; en esta ocasión, el rol protagónico recae en un canino pequeño del que aún se desconoce el nombre, pero que posee las mismas cualidades de su antecesor. Ahora bien, pasemos al punto central de este título, su jugabilidad.





Aunque muchos comandos los marcas con el Pad y los botones, será esencial que utilices el *Stylus* para poder avanzar, ya que va a representar un pincel con el que puedes derrotar a varios oponentes de manera simultánea o bien destruir ciertos obstáculos como pueden serlo árboles o cajas, lo que te permitirá continuar con tu jornada.

El estilo visual es sorprendente, al grado de que muchas personas pensaron que se trataba de una secuela en Wii y no para Nintendo DS. Los programadores han puesto especial atención a detalles como la textura y movimientos de los personajes, aunque las locaciones también son espectaculares en detalle, pero eso sí, al parecer no serán tan amplias como en la primera parte, un pequeño precio que se deberá pagar para sostener el increíble motor en 3D de esta aventura.

No se ha mostrado otro tipo de funciones hasta el momento, pero creemos que seguro algunas magias o movimientos especiales tendrán interacción con la pantalla táctil, tal vez de modo similar a lo que se ha visto en la serie **Castlevania**.

Dejando huella

Obras como ésta demuestran que los límites creativos no existen, sólo es cuestión de explotar los recursos de las consolas, en este caso del NDS, que se ha vuelto todo un estandarte en ese campo. Por el momento no hay una fecha oficial para su salida, pero es seguro que aparecerá, sólo esperemos que no tarde demasiado; tal vez para la segunda mitad de este año ya lo tengamos en nuestros portátiles, por lo pronto se nota que Capcom está apoyando de manera extraordinaria a las consolas de Nintendo.



CANALES NINTENDO

Ya estamos de regreso con esta sección en donde hallarás lo último en los canales de Nintendo en tu Wii. Estrenos para WiiWare y Nintendo DSiWare, encuestas y versiones "Demo" para ambas consolas que podrás jugar incluso antes de su fecha de estreno y así tu decisión sea la más adecuada antes de comprar. Como es costumbre, tenemos las encuestas más destacadas del Canal opinión, así como los juegos para descarga que más comentarios positivos han generado, como **Dark Void Zero** (Capcom) que es un gran clásico. ¡Échale un ojo a las novedades de este mes!

Canal opinión

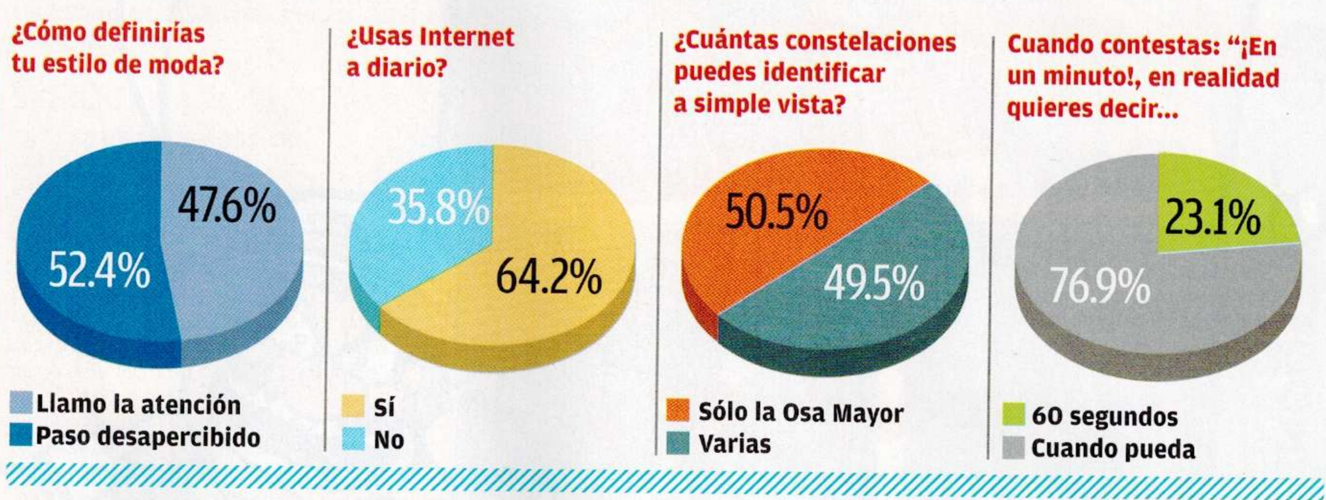
Parece un detalle simple y sin mucha ciencia, pero las encuestas que aparecen dentro del Canal Opinión nos sirven para tener más interacción con otros usuarios del mundo, conocer más sobre los gustos o ideas de personas que comparten nuestra afición por los juegos, pero lo mejor de todo es que también tú puedes crear tus propias opiniones y así aportar más a esta Comunidad Nintendo.

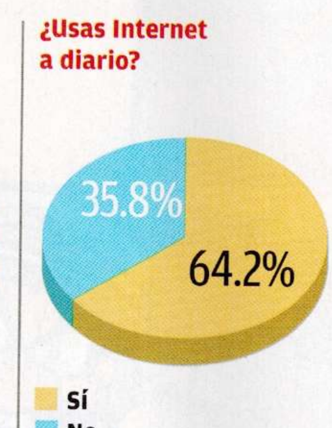
¿Cómo definirías tu estilo de moda?

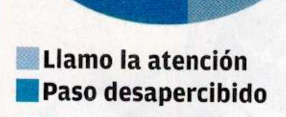
¿Usas Internet a diario?

¿Cuántas constelaciones puedes identificar a simple vista?

Cuando contestas: "¡En un minuto!, en realidad quieres decir...







- Llamo la atención
- Paso desapercibido

- Sí
- No

- Sólo la Osa Mayor
- Varias

- 60 segundos
- Cuando pueda

Consola Virtual

Alex Kidd in Shinobi World



Consola: **Sega Master System /** Wii Points: **500 /** Compañía: **SEGA**

Antes de que SEGA optara por que **Sonic** fuera su personaje clave, había otro héroe que tuvo varias aventuras como la que te presentamos en esta ocasión. **Alex Kidd in Shinobi World** es una aventura que disfrutarán bastante los pequeños jugadores y los nostálgicos que recuerdan los años de gloria de este protagonista. Aquí entrarás a un universo de **Shinobi**, por lo que verás situaciones de acción al estilo ninja, pero no tan complicadas como en el original, pues aquí se trata más de diversión antes que dificultad.




Ghoul Patrol 2

Consola: **Super NES /** Wii Points: **800 /** Compañía: **LucasArts**

Hace un tiempo LucasArts nos sorprendió con la adición de **Zombies Ate My Neighbors** para la Consola Virtual, y ahora da la continuidad que esperábamos con **Ghoul Patrol**, un título realmente divertido donde tu deber es eliminar a las amenazas sobrenaturales que han invadido la cuidad. Originalmente creado para el SNES, ahora llega como descarga. La historia te conduce hacia una librería que muestra una espectacular exhibición de **Goblins** que han vuelto a la vida. Lucha en contra de fantasmas y espíritus de ninjas o los clásicos piratas con garfio y parche en el ojo... aunque no tendrán pata de palo porque ni pies tienen.



Shadow Dancer: The Secret of Shinobi

Consola: **Sega Genesis /** Wii Points: **800 /** Compañía: **SEGA**

Shadow Dancer: The Secret of Shinobi es la secuela del exitoso juego de Arcadia **Shinobi**. Cabe destacar que en esta versión, se modificaron varios elementos para adaptarlo a las condiciones de la consola casera, sin embargo, tales eventos resultaron en grandes aportaciones que ahora podremos jugar directo en nuestro Wii. La historia se desarrolla en un mundo postapocalíptico, dentro de una supuesta ciudad de Nueva York en 1997, donde una especie de reptiles se ha adueñado del control, causando estragos en todo el territorio.



NintendoWare

UNO

WiiWare / Wii Points: **1000** / Compañía: **Gameloft**

UNO es el juego de cartas donde podemos competir en contra de otros cinco jugadores, usando las reglas que nos mantendrán entretenidos por un largo rato. Conforme avances en el juego, encontrarás nuevas partidas con opciones diferentes que le darán un giro a lo que ya conoces. Otra de las grandes ventajas de esta versión es que podrás conectarte con cualquier jugador del mundo a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, enviando mensajes de texto para sentir como si tus competidores estuvieran justo a tu lado. Por supuesto, para darle más personalización a tu encuentro, puedes utilizar a tus **Mii**, así no sólo serás identificado por el nombre, sino también por la imagen de tu personaje.



Dark Void Zero

DSiWare / Nintendo DSi Points: **500** / Compañía: **Capcom**

Algo está consumiendo el universo, una inmensa y antigua fuerza que va más allá de nuestra comprensión. Millones de años atrás, los sirvientes de dicho poder encontraron el camino al tercer planeta de una estrella amarilla... nuestro Sistema Solar. La carrera que han creado para llegar a su objetivo ha llamado la atención de **"Los Vigilantes"**. Por milenios pensamos en ellos como dioses y servimos a su propósito, pero algunos humanos han desarrollado poderes extraordinarios. Ahora ellos son conocidos como los **"Adeptos"**, creciendo en capacidades y enviando a Los Vigilantes hacia un Universo paralelo, donde han sido controlados y manipulados hasta ahora.



Legends of Exidia

DSiWare / Nintendo DSi Points: **800** / Compañía: **Gameloft**

Legends of Exidia ha probado ser un RPG simple, pero con las características que han hecho a sus competidores juegos de gran calidad. Sin embargo, el sistema de control está enfocado al tipo Acción/RPG, por lo que las batallas se llevarán a cabo dentro de la misma pantalla del juego y no en una adicional como es tradicional en este género, algo parecido a como ocurre en los juegos de **The Legend of Zelda**. Durante tu misión, seguirás una línea definida de objetivos, así como también encontrarás otras misiones adicionales que complementarán tu experiencia. Gráficamente le falta bastante para catalogarse como uno de los mejores títulos (visualmente hablando) para Nintendo DSi.



Demos

Para que no tengas ninguna duda antes de comprar tus juegos, te recomendamos que entres a las descargas de Nintendo (a través del Wii) y juegues las diferentes opciones y sepas qué te espera en la versión completa.

NyxQuest: Kindred Spirits

Wii / Compañía: **Over the Top Games**

Una aventura épica de proporciones interesantes, aquí controlarás a **Nix**, una chica misteriosa que no sólo tiene alas, sino también una gran decisión por encontrar a su amigo perdido, **Icaro**. Ella deberá cruzar los diferentes lugares de la Antigua Grecia y pelear en contra de cientos de enemigos para completar su objetivo. Descárgalo, no te arrepentirás.



Rhythm Heaven

NDS / Compañía: **Nintendo**

Nintendo siempre busca la forma de ofrecernos juegos diferentes, donde las historias clásicas quedan de lado para dar paso a experiencias novedosas como ocurrió con los juegos de habilidad mental. En **Rhythm Heaven** deberás seguir las acciones de los personajes u objetos con ritmo, precisión y cuidado, volviéndolo un título de habilidad invaluable.



James Cameron Avatar the game

NDS / Compañía: **Ubisoft**

El Universo de **Avatar** ha crecido extraordinariamente luego del fenómeno que causó la película y su anuncio de una posible trilogía. Por supuesto, Ubisoft hizo lo propio con el videojuego y nos muestra la misma calidad de acción en nuestras consolas portátiles. Sin duda es un demo que debes descargar para que cheques tú mismo de lo que hablamos. El demo es de la versión de Nintendo DS y gráficamente no es tan espectacular como nos hubiera gustado, sin embargo, es una buena opotunidad para que los fans de la película continúen con las aventuras de estos guerreros.



Miles Edgeworth Investigations

NDS / Compañía: **Capcom**

Ahora que se han puesto nuevamente de moda los juegos de la saga **Phoenix Wright**, qué mejor que descargar la versión "demo" de la reciente aventura para Nintendo DS, en donde ya no contaremos con el tradicional perseguidor de la justicia, sino que ahora tendremos al fiscal **Miles Edgeworth** como protagonista de esta espectacular historia. Cada uno de los casos te dará experiencia para que en los próximos puedas avanzar con mayor rapidez, aprendiendo técnicas de interrogación o los lugares comunes en dónde buscar pistas para resolver tus casos, tal como lo hacía **Phoenix Wright**.



Cada estrella tiene su historia

Infinite Space

Sega / Nintendo DS

Si creías que con **Phantasy Star Zero** ya no íbamos a ver más RPG de Sega para Nintendo DS, estabas muy equivocado, ya que este mes aparece una verdadera pieza de colección; nos referimos a **Infinite Space**, título que desde su lanzamiento en Oriente el año pasado, lo hemos esperado con paciencia en nuestro continente, pero todo ese tiempo ha valido la pena, ya que se trata de una gran obra.

Decide tu futuro en el espacio

Tomarás el papel de un joven que decide unirse a una especie de armada galáctica, en la que sin darse cuenta, poco a poco comienza a subir de puesto, hasta pelear por ser el capitán de toda la flota. Obviamente que dicha responsabilidad no será nada fácil adquirirla, antes debe mostrar que es capaz de controlar decenas de naves en una batalla real, pero si lo consigue, no habrá nadie que dude de su poder en el Universo.

Pudiera parecer simple de entrada, pero lo cierto es que el argumento es verdaderamente maravilloso, plantea dilemas existenciales que además de adentrarte en la aventura, te hacen valorar el planeta en el que vivimos, lo cual lo hace doblemente valioso, ya que son pocos los títulos que se preocupan por dejar un mensaje más allá de sólo divertir un rato.

Diseña tu estrategia

Como en todo RPG debes reunir pistas e investigar por diversas locaciones hasta que puedas solucionar los *puzzles* a los que te enfrentarás, eso no cambia, pero en donde si se nota una novedad, es en el momento de armar tus equipos. No vas a reclutar personas como tales, sino que vas a conocer a varios personajes que te ayudarán; pero el punto central del *gameplay* está en que tú mismo armes tus naves, de esta forma cada una de ellas puede estar diseñada de forma específica para afrontar enemigos de cierto tipo, justo como en el ajedrez.

Técnicamente el juego es excepcional, con cinemas de gran calidad y duración, al grado de que en cierto momento pensarás que observas alguna serie japonesa. Dentro de las batallas, apreciarás todo desde la cabina de tu nave, lo que te permite contemplar la acción y decidir de manera correcta el ataque a usar.

Nos encontramos ante un juego bien diseñado, pero sobre todo diferente, que nos recuerda que no todo en los RPG son guerras medievales, las experiencias de ciencia ficción también pueden ofrecer un *gameplay* fresco además de un importante mensaje, parte en la que **Infinate Space** cumple de manera sorprendente, no puedes dejarlo pasar.

Todos los personajes que encontrarás tienen motivos diferentes para entrar en batalla, platica con todos ellos para conocerlos a fondo.







Seguro que más de uno le encontrará parecido con la serie de animación **Code Geass**, pero lo cierto es que aunque en esencia son parecidas, la personalidad de los protagonistas es diametralmente opuesta; aquí el héroe siempre estará dispuesto a trabajar en equipo y ayudar a sus compañeros, caso contrario de **Lelouch** en la animación.



La calidad de las animaciones es muy buena, reflejan en todo momento el drama o intensidad de la escena.





Prepárate para afrontar el laberinto de la vida







La variedad de retos que debes completar en este juego te harán pasar días enteros de diversión, lo mejor es que puedes tomarte tu tiempo para resolverlos, lo que permite que no te satures de su mecánica.



El estilo gráfico no es de lo mejor que se haya visto en el sistema, pero se compensa de buena forma con el *gameplay*.

Shiren the Wanderer

Atlus / Wii

Después de algún tiempo de espera desde su anuncio, por fin está disponible **Shiren the Wanderer** para nuestros Wii, un RPG que a pesar de no haber estado bajo los reflectores, tiene todo lo necesario para convertirse en una de las mejores opciones para la consola dentro del género, se nota que Atlus desea despuntar y ubicarse dentro de las compañías con mejores trabajos para Nintendo, situación que nos beneficia a todos; pues bien, mejor comencemos a ver por que este título debe estar en tu colección.

Un nuevo reto aparece en tu camino

El protagonista de la historia es **Shiren**, quien se hace acompañar de un pequeño hurón. Su vida transcurría de forma normal, hasta que en una ocasión llegan a un pueblo en el que encuentran al *Sensei* de **Shiren**, con el que conviven por un tiempo, pero al despedirse, el joven recibe un extraño regalo, una llave que su maestro cuidaba celosamente; le cuenta que con ella puede entrar a una mansión muy especial, la Karakuri, cuyo interior, lejos de albergar comodidades, está llena de peligros, trampas y criaturas que atacarán a quien entre a dicha propiedad.

Parece ser un regalo que nadie quisiera recibir, pero en realidad se trata de una prueba, ya que además de las amenazas ya comentadas, encontrará un laberinto y salir de él con vida representaría un gran logro para **Shiren**, por lo que sin pensarlo dos veces, decide viajar hasta la mansión Karakuri, donde la aventura comenzará.

La salida está cada vez más cerca

Una vez dentro del laberinto comienza lo interesante, la vista será superior, pero todo el escenario así como los elementos en el, estarán en 3D, lo que logra una sensación de profundidad muy buena. Al avanzar podrás observar un mapa en la parte superior que te indica los caminos que puedes tomar, muy útil para cuando llevas ya tiempo dando vueltas en círculo (no es que nos haya pasado je, je, je,). Los enemigos pueden aparecer en cualquier momento, y las batallas son en tiempo real, es decir, la acción se mantiene constante, en cuanto veas a tus adversarios puedes atacarlos sin problema alguno.

Ahora bien, aunque el hurón es muy especial para el héroe, la compañía humana nunca está de más, por lo que podrás interactuar con varios personajes extras e incluso unirlos a tu equipo; todos tienen una historia misteriosa, como es el caso de una chica que aparece en momentos clave, nadie se esperaba que fuera... bueno, eso mejor descúbrelo por tu cuenta.

Los gráficos del juego son buenos durante la aventura, pero donde sí destacan es en el momento de desplegar cinemas *Full Motion Video*; son impactantes, no existe mejor manera de narrarte la historia, que por cierto, se desarrolla a buen ritmo, no vas a aburrirte en ningún momento, siempre se revelan nuevos datos que dan un giro a la situación que ya pensabas estaba bajo control.

Confía en tus sentidos para triunfar

Una gran sorpresa ha resultado **Shiren the Wanderer**, que además de su buena historia, resulta muy divertido y adictivo jugarlo, sobre todo porque llegar a zonas nuevas no es muy complicado, por lo que siempre querrás saber cuál es el siguiente reto en el camino de este joven héroe, que nos demuestra lo importante que es la determinación en la vida. Atlus ha dado un paso importante con esta obra, pero aún queda pendiente la aparición de sus sagas grandes, esperemos que pronto se decidan a lanzarlas; si mantienen este nivel de calidad no dudamos que serán memorables, así que dale una oportunidad, no te arrepentirás, es una obra que te dejará un grato sabor de boca.

Los monstruos del rancho regresan ¡Ajúa!

Monster Rancher DS

Tecmo / Nintendo DS

Los juegos de esta serie han sido opacados –al igual que muchos otros similares- por la fiebre amarilla de la multibillonaria franquicia de **Pokémon**, pero fuera de ser un simple y cotidiano *fusilmon*, **Monster Rancher** tiene elementos y características que lo hacen lo suficientemente distinto como para valorarlo por sí solo. En esta ocasión tenemos la oportunidad de experimentar todo el concepto tradicional de la serie en el Nintendo DS, el cual presenta varias cosas ya conocidas y otras nuevas que dejarán a los fans satisfechos y gustosos de haber invertido su dinero en esta opción.

Esta es la pregunta más común cuando te presentan la más nueva versión de cualquier franquicia. El saber si estás comprando solamente una actualización del juego o algo totalmente meritorio de tus ahorros es esencial para poder tomar una buena decisión, por esta razón vamos a ver algunos de los aspectos que nos ofrece esta entrega para que tú mismo decidas si vale o no la pena de adquirirlo. Antes que nada te diremos que esta versión contiene todos los elementos que ya son tradicionales de la serie, el *gameplay* es extremadamente similar al de los anteriores, por lo cual no te sentirás como si estuvieras en terreno desconocido al jugarlo, aunque obviamente el hecho de que aprovecha muy bien las capacidades del sistema lo hace más ágil y amigable para veteranos y principiantes de **Monster Rancher**.



Si te das cuenta, es muy similar a las versiones anteriores, pero ahora podrás tener mayor libertad al controlarlo con el Stylus.

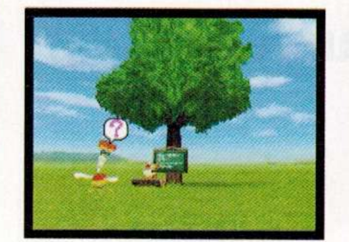
Para dos rancheros

Lo más notable de este juego es que puedes interactuar con un amigo o familiar para combatir, crear y criar a tus monstruos para tener una enorme colección. La diferencia que tiene en contraste con otros títulos similares es que se enfoca más en la crianza de los personajes, más que en el hecho de buscarlos y capturarlos, de ahí el nombre de **Monster Rancher**. Para quienes no lo conocen, podríamos considerarlo como una mezcla entre **Harvest Moon** y **Pokémon**, pero obviamente tiene muchos elementos que lo hacen original en ambos sentidos.

En cuestión de gráficos y música, **Monster Rancher DS** no se gana ningún premio, pero al menos sí cumple con los estándares básicos y no te dejará esperando más. Eso sí, las animaciones de los monstruos son fluidas y se ve bien la interacción que tienes con ellos en 3D en la pantalla superior. Los combates no son tan complejos y rápidamente puedes estar compitiendo sin que tengas que pasar por tutoriales de media hora.

Diferente y punto

Cuando hablamos de que **Monster Rancher DS** es realmente distinto a otros juegos en donde entrenas monstruos para pelear, es porque aquí en verdad el "entrenar" es casi automático. Más que nada tienes que preocuparte por tener en orden la granja y por conseguir más monstruos; de cierta forma, es como si fuera una especie de mascota virtual, por lo cual sentimos que el lazo entre tú y tus monstruitos no es tan estrecho como en **Pokémon**, por ejemplo. En la pantalla superior verás qué hacen tus personajes y en la inferior seleccionarás los distintos comandos que deberán hacer. No es nada complicado en realidad.

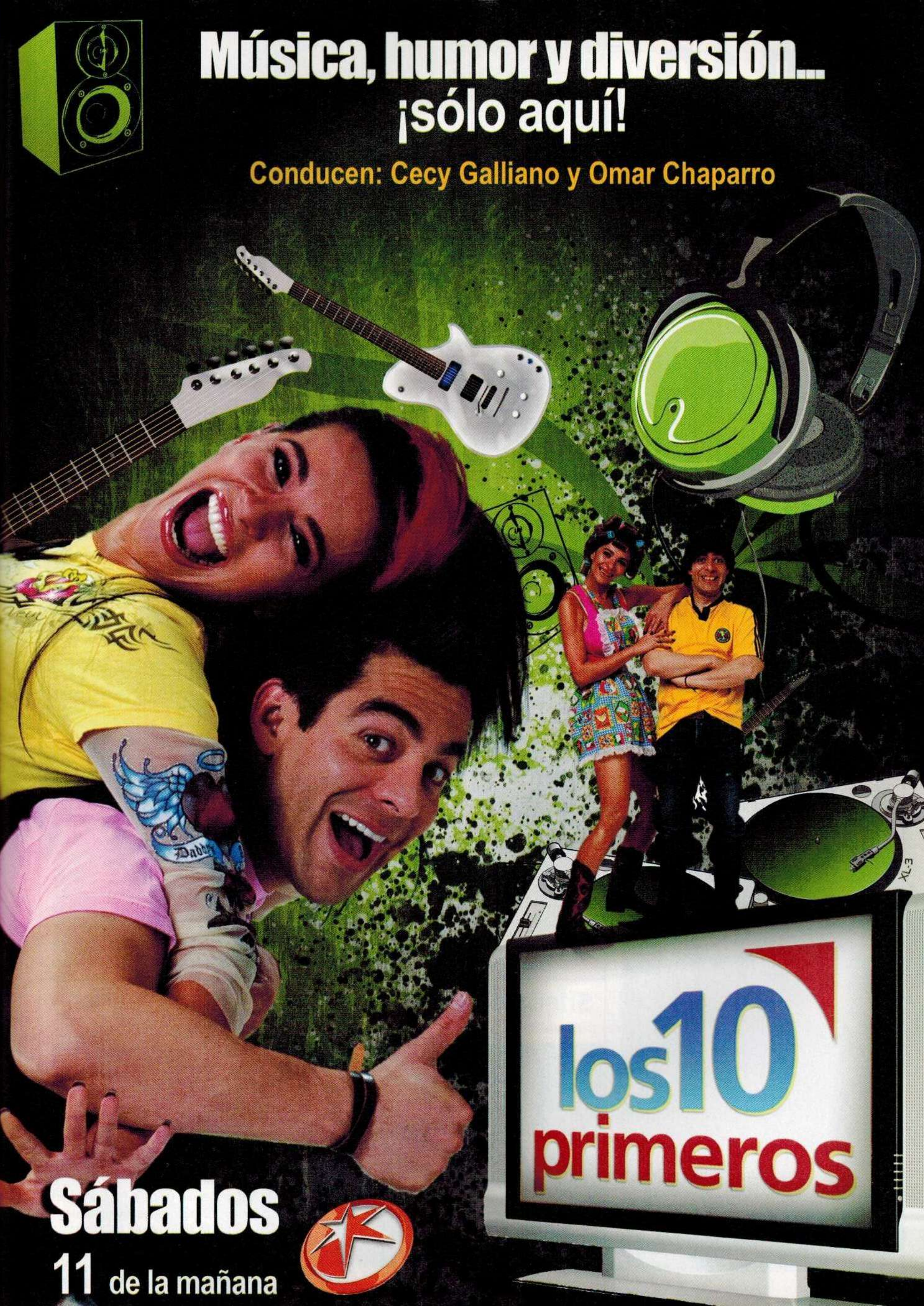






Para poder conocerlo objetivamente, es necesario no compararlo con los juegos de la fiebre amarilla, pues son demasiado distintos uno del otro en realidad; en lugar de eso, debes ver que el concepto se basa más que nada en la vida virtual que tienes como ranchero y no como entrenador, y con este principio, podrás disfrutarlo más.





Música, humor y diversión...
¡sólo aquí!
Conducen: Cecy Galliano y Omar Chaparro
los10
primeros
Sábados
11 de la mañana

TOP 10

Tatsunoko vs. Capcom
Ultimate All Stars
Capcom / Wii

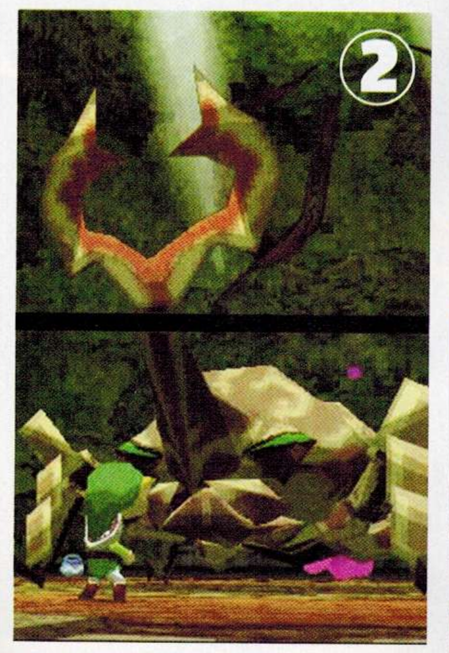
Fue largo el tiempo de espera para que Capcom nos trajera a America este sensacional juego de peleas, pero realmente valió la pena. La lista de personajes es impresionante, reúne a múltiples gladiadores de Tatsunoko y, por supuesto, a las leyendas de Capcom que muestran diversos ataques, combos especiales y poderes que hacen de este título, una experiencia de juego gratificante. Además, la conexión Wi-Fi le da nuevos horizontes de combate para que retes al mundo entero.





TLOZ: Spirit Tracks
Nintendo / Nintendo DS

Una continuación directa a los hechos vistos en **Phantom Hourglass**, manteniendo el estilo gráfico y la alta calidad en funciones del Nintendo DS, colocándose como uno de los títulos más impactantes de esta plataforma. En esta ocasión, **Link** se unirá a **Zelda** para enfrentar una nueva amenaza, un ser enigmático que misteriosamente ha controlado las vías férreas con vista a dominar el reino entero, pero eso será algo que jamás permitirá nuestro héroe.





New Super Mario Bros. Wii
Nintendo / Wii

Mario, **Luigi** y un par de hongos emprenderán una aventura como jamás la habías visto. **New Super Mario Bros. Wii** ofrece un estilo de juego que te dará múltiples momentos de entretenimiento, basándose en el estilo de escenarios de los títulos clásicos, pero agregando elementos novedosos y calidad gráfica de última generación. Un título obligado para tu colección.



Silent Hill: Shattered Memories
Konami / Wii



Con **Silent Hill Shattered Memories** tendrás un título con el que no sólo tú jugarás, sino que el mismo juego se desarrollará en torno a tus acciónes y desempeño, es decir, constantemente te estará evaluando para saber qué tipo de decisiones tomas, y así ofrecerte un *gameplay* único e innovador. El terror jamás se verá igual luego de que te adentres en las sombrías calles de este tétrico poblado.



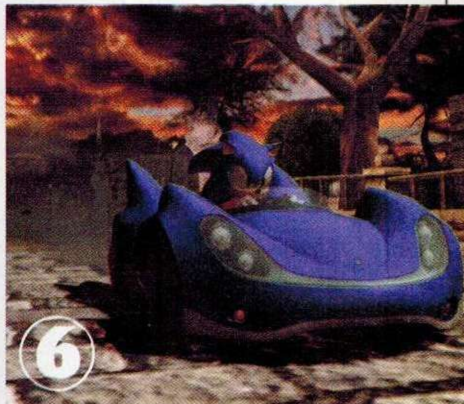
No More Heroes 2: Desperate Struggle

Ubisoft / Wii

Dicen que las segundas partes no son tan buenas, pero hay casos especiales como ocurre en **No More Heroes 2: Desperate Struggle**, una esperadísima secuela de Ubisoft que fue preparada por Suda 51, uno de los desarrolladores más prometedores y que se ha destacado por darnos juegos diferentes, con contenidos e historias que salen de lo convencional y, sobre todo, donde se conjugan muy bien las características motrices del control del Wii.

Sonic & SEGA All-Star Racing

SEGA / Wii

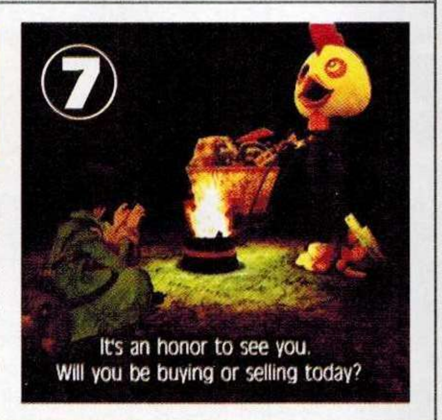


Sonic ha comprobado ser un gran exponente en muchas áreas, iniciando en sus juegos de aventura donde la velocidad era primordial para conquistar los escenarios, y ahora pisará a fondo el acelerador a bordo de un potente vehículo para competir en contra de otros personajes clave del mundo de SEGA (así como también tus propios **Mii**). **Sonic and SEGA All Star Racing** es un juego de carreras tipo **Mario Kart** en donde la diversión no se hará esperar. Cada personaje posee un poder especial que le permitirá arrancar rápidamente luego de caer en una trampa o ser derribado por algún oponente.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon

Xseed Games / Wii

En un mundo postapocalíptico, donde las preguntas sobran pero las respuestas son escasas, veremos a **Seto**, un chico aparentemente convencional, pero que un día despertó para darse cuenta de que todo lo que conocía había desaparecido, las personas lo hicieron sin dejar huella, por lo que que él emprenderá un viaje para encontrar la verdad detrás de este misterio lleno de suspenso y acción.





Glory of Heracles

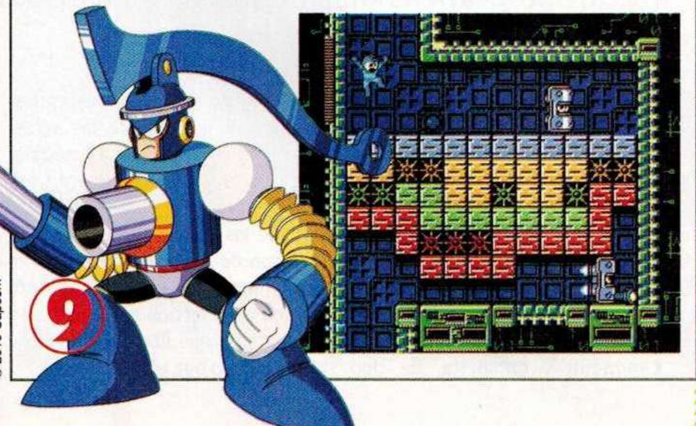
Nintendo / Nintendo DS

Para América es el primer juego de este héroe, pero en Japón ya tiene una larga trayectoria que le ha dado gran renombre a través de los años y, por fortuna, ahora ya tenemos en nuestro idioma la última entrega en donde conoceremos la historia de **Heracles**, un semidiós que ha perdido la memoria y ahora tendrá que viajar y conocer gente que le ayude a recordar; por supuesto, en el camino se dará cuenta de que las fuerzas demoniacas han invadido los poblados, así que él, junto con un grupo de guerreros emprenderá una épica aventura para devolver la paz y armonía al mundo.

Mega Man 10

Capcom / Wii

No cabe duda de que Capcom sigue apostando por **Mega Man** en su estilo clásico y no es para menos, pues aún habemos fans del robot azul que añoramos las misiones al estilo 8 bits. Una de las innovaciones de esta aventura es que ya puedes controlar a **Protoman** desde el inicio, detalle que no se había podido lograr en las versiones anteriores.



Ace Attorney Investigation: Miles Edgeworth

Capcom / Nintendo DS

Al principio conocimos a **Miles Edgeworth** como un fiscal duro de vencer, quien siempre iría con todo lo que tenga para derrotar a **Phoenix Wright**, pero ahora, no sólo conoceremos parte de su historia, sino que incluso tomaremos su papel para enfrentar al sistema judicial y encarcelar a los criminales que harán todo por engañar al jurado.



Pokémon HeartGold / Soul Silver



Un nuevo reto está esperándote, ¡ganar la liga Johto!

Nintendo nos ha regalado diferentes versiones de **Pokémon** desde hace ya más de 15 años, todas cuentan con distintas características que las vuelven básicas en la evolución de la serie, pero no cabe duda que dentro de las más importantes tenemos las versiones **Gold** y **Silver** que vieran la luz en el Game Boy Color hace exactamente una década, por lo que para celebrar dicho aniversario, La Gran N ha decidido recrearlas para el Nintendo DS, donde tomaran ventaja de sus virtudes.

Tras el éxito que obtuvieron las versiones **Red** y **Blue** de **Pokémon**, el que aparecieran secuelas no era nada raro, de hecho era lo que pedían millones de fans alrededor del mundo, pero además de eso, clamaban mejoras en la jugabilidad y nuevas criaturas para poder atrapar en la aventura; por fortuna, Nintendo en conjunto con Satoshi Taijiri (creador del concepto junto con Shigeru Miyamoto), respondieron entregando dos obras que hasta nuestros días son consideradas como las mejores ediciones de la serie por millones de fans.

Tanto la historia como los elementos clave que hicieron famosos a estos juegos se han respetado en este *remake* tan esperado para Nintendo DS; por principio de cuentas, debes

Nuevos amigos por conocer

Las ediciones **Pokémon Gold** y **Pokémon Silver** podían ser disfrutadas en un GameBoy clásico o en un Pocket, pero si se usaban en un Game Boy Color, el juego mostraba gráficos más definidos e incluso algunos detalles adicionales.

saber que al comenzar la aventura resulta fundamental que elijas bien el tipo de **Pokémon** que vas a usar, ya que los que dejes atrás, no los vas a poder atrapar de forma natural en tu aventura, dejando al intercambio con un amigo como la única posibilidad para que completes tu colección. Las opciones que tienes de entrada son **Totodaile**, **Cyndaquil** y **Chikorita**, de tipo agua, fuego y planta, respectivamente. La mayoría de las veces, los entrenadores eligen a **Totodaile** para poder pasar de manera tranquila el primer gimnasio del juego, ya que los **Pokémon** que ahí utilizan son de elemento roca, pero te sugerimos que dejes de lado esto último y tu elección se base más en las batallas que librarás a futuro y en el equipo que planeas tener.

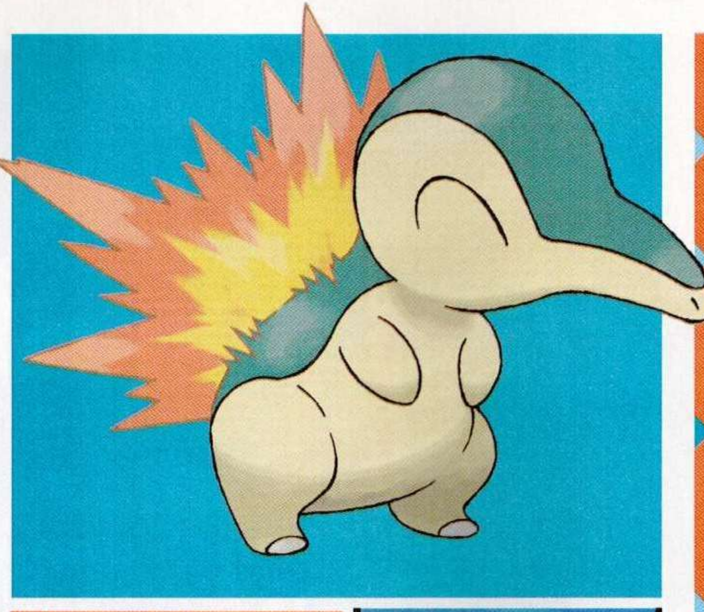
Ganar no será sencillo, el reto es grande

Los gráficos, como no podía ser de otra forma, han sido creados totalmente en 3D; resulta un verdadero deleite recorrer las ciudades, a deferencia de otras ediciones, perderse aquí es imposible, y no lo decimos por los señalamientos, sino porque cada zona que visites es única, evitando así las confusiones tan comunes de las que muchos seguidores se quejaron.

Se han mantenido las melodías que se volvieron tan famosas diez años atrás, pero claro, ahora se escuchan mejor gracias al poder del Nintendo DS; no importa si no usas audífonos, las vas a disfrutar de igual forma, una maravilla.

La pantalla táctil te mostrará diversos aspectos dependiendo del área y la situación en la que te enfrentes, pero si tuviéramos que destacar algo, serían dos aspectos, el primero de ellos lo tenemos en el acomodo de los accesorios que cargas en tu mochila, ya que ahora no debes estar cambiando de computadora y salvando cada dos minutos para poder hacer los cambios, bastará con que toques con el *Stylus* los ítems o **Pokémon** que desees transferir o acomodar para después colocarlos en una nueva ubicación, evitando con esto cosas tan simples como que pierdas a una criatura o que no sepas en donde llevabas esa TM que tanto trabajo te había costado encontrar.

Por otro lado tenemos las batallas, donde al igual que en las ediciones **Pearl** y **Diamond**, la pantalla táctil nos permitirá seleccionar los ataques de nuestros monstruos de bolsillo de manera más cómoda y rápida, lo que se agradece sobre todo cuando te encuentras subiendo de nivel a tu equipo para poder superar un gimnasio en específico.



Si deseas conseguir a todas las criaturas que contiene el juego, debes explorar cada una de las regiones existentes en diversos horarios.



Pokémon SoulSilver Version

Atrápalos a todos

1.- En la edición Silver el **Pokémon** especial es Lugia, mientras que en **Gold es Ho-ho**.

2.- A Ho-ho se le puede ver durante el primer capítulo del anime de **Pokémon**, después de que **Ash** fuera atacado por una parvada de **Fearow**.

3.- Para dar un gran recibimiento a las ediciones **Gold** y **Silver** originales, en el anime se creo la Pokéball GS. Que hacia alusión a la aparición de nuevos **Pokémon**.

4.- Posterior a estas ediciones, apareció la versión **Crystal**, que tenía como personaje estrella a **Suicune**, sin mencionar a los **Unknow**.




Lugia

De colección

Para todos los entrenadores **Pokémon**, les tenemos una extraordinaria noticia, ya que si apartan el juego con alguno de los disribuidores autorizados de Nintendo en México, antes del 14 de marzo, obtendrán una figura de los **Pokémon** legendarios del juego, así que no lo pieneses y apártalo.


Ho-oh

En estas versiones se agregaron dos tipos nuevos de **Pokémon**, Dark y Steel, que vienen a redondear una plantilla ya de por sí excelente; esta clase de criaturas restaron cierta fuerza a los Psíquicos, aunque seguían teniendo problema con los tipo Ghost.

JUGADORES

1


Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING

9.0

La unión hace la fuerza

Para agregar un elemento más en la estrategia de los enfrentamientos, en esta ocasión puedes elegir dos **Pokémon** para que salten al área de duelo, sin mencionar que puedes cambiarlos las veces que sea necesario siempre y cuando no hayan perdido la totalidad de sus puntos de vida. Es necesario que tu equipo esté balanceado, contar con al menos cuatro tipos diferentes y que posean ataques que no sean comunes para ellos; ese elemento sorpresa te dará muchas victorias.

Camina con tu equipo

Después de mucho tiempo de rumores, Nintendo confirmó que estas versiones iban a aparecer junto con el **Pokéwalker**, un accesorio que al igual que ocurriera con el famoso **Pokémon Pikachu**, puedes llevar contigo para divertirte con algunos minijuegos y contar tus pasos; pero lo interesante es que te da la posibilidad de subir la experiencia de tus mascotas.



Los ambientes del juego han sido muy bien recreados para que hagan su debut en el Nintendo DS.

Al inicio los poderes de tus criaturas son básicos, pero conforme los entrenes, aprenderán técnicas más poderosas para las batallas.

Dentro de la historia, el **Pokémon** que elijas podrá caminar detrás de ti mientras exploras los pueblos, justo como en el anime de la serie lo hacía **Pikachu** detrás de **Ash**, lo que permite que convivas y aprendas más de tus compañeros.

No deben faltar en ningún equipo

Gengar
Este **Pokémon** tipo fantasma es un verdadero dolor de cabeza para tus rivales si sabes utilizarlo bien; es recomendable enseñarle algún ataque eléctrico, ya que con él las criaturas de elemento agua y volador, no serán rival, sin mencionar que con las técnicas fantasma como Night Shade, tienes golpes asegurados.

Alakazam
Después de **Mewtwo** el Psíquico más fuerte del juego, te recomendamos que uses ataques simples con tus adversarios, como Psiquic, ya que no falla y puedes bajar su rendimiento en el campo, ya para rematarlo, Psybeam es una opción que te garantizará la victoria.

Obtén las medallas más importantes, la de oro y plata

Consideramos que estos *remakes* son un acierto en la serie, no sólo por la jugabilidad o por la historia, sino en especial por los tipos de **Pokémon** que podemos encontrar en ellas, los cuales te obligan a pensar de manera estratégica, cualquier criatura puede ser un adversario de cuidado, y eso es lo más llamativo de estas entregas.

RANKINGS

Master:
Para mi son las mejores versiones de **Pokémon** que han aparecido, por lo que la posibilidad de jugarlas nuevamente, pero ahora con las bondades del Nintendo DS es un sueño hecho para muchas personas. Los gráficos son maravillosos, aunque resaltaría las secuencias de introducción, ver volar a **Lugia** y **Ho-ho** en 3D es muy emocionante. **Pokémon Heart Gold** y **Soul Silver** son excelentes títulos que disfrutarás no importando que desconozcas el concepto, además de que cuentan con el gran extra de contar con el **Pokéwalker**, accesorio con el que vas a poder seguir el entrenamiento de tus criaturas en el momento que lo desees; simplemente genial.

Crow:
Nintendo sigue con la tradición de ofrecernos una segunda vuelta de sus juegos de línea original (**Pokémon**), en este caso lo hacen con **SoulSilver** y **HeartGold** que vienen siendo una recreación visual y de ciertos contenidos con respecto a **Gold** y **Silver**. Sin lugar a dudas es una excelente opción para quienes no jugaron las versiones originales, pero también será interesante para los fans pues es un gran brinco el que se da desde el Game Boy Color y ahora en el Nintendo DS, es decir, con el uso de la doble pantalla y demás características de la consola portátil de nueva generación. Además, el **Pokéwalker** será un accesrorio interesante para incrementar tu colección.

Panteón:
Después de muchos años de espera, la versión **Gold** tiene ya un *remake* que hace justicia a su genialidad. Tengo que ser franco, me gustó mucho jugar mi versión **Platinum**, pero fue tan grata la experiencia de cuando jugué las versiones **Gold** y **Silver**, que estaba más que nada esperando la salida de HeartGold con ansia. Gracias a las características del NDS, ahora podrás volver a experimentar toda la emoción de las versiones originales, pero con las bondades obvias como las batallas dobles, los nuevos **Pokémon** y por supuesto, nuevos retos y entrenadores por vencer. Lo recomiendo para fans y no fans de la serie, pues es la mejor entrega a la fecha de los **Pokémon** actuales.


El mundo entero es un caos,
todo apunta a la extinción
de la humanidad, pero aún
queda una esperanza...
Mega Man
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Violencia animada
moderada
© 2010 Capcom

Mega Man 10

¿Sabías que?

El mundo de los robots

Conoce el camino de el héroe azul en los videojuegos.

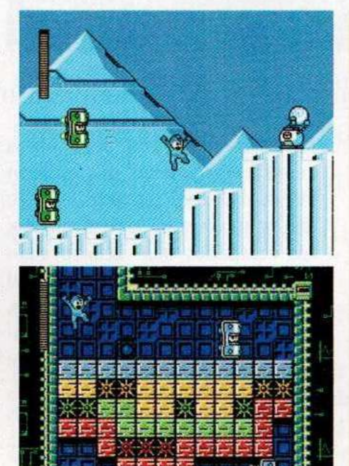
- **Proto Man** fue el primer trabajo del **Dr. Light**; en un principio se rebela y desea terminar con su creador, pero con el tiempo apoya a **Mega Man** en momentos cruciales.
- Además de juegos de acción, **Mega Man** ha participado en otros géneros como el de la pelea y hasta los deportes, como ocurrió en **Marvel vs. Capcom 2** y **Mega Man Soccer**.
- En **Dead Rising**, el personaje **Frank West** utiliza en cierta parte de la aventura un traje del héroe azul, que por cierto también emplea en **Tatsunoko vs. Capcom.**
- **Mega Man 64** a pesar de tener a los personajes clásicos de la serie, presentaba una historia totalmente diferente a la tradicional, en ella el objetivo era cavar túneles.

Existen juegos que pese al tiempo, la diversión y emoción que brindan al jugar se mantienen intactas, justo como pasa con la serie original de **Mega Man**, lo que llevó a Capcom a continuar la serie bajo las mismas características que lo hicieran un clásico en el NES hace más de 10 años. La novena entrega fue todo un éxito, pero ahora con **Mega Man 10**, la compañía pretende dar un paso adelante en la serie, no sólo en cuestiones jugables, sino también en historia, por lo que podemos asegurarles que estamos ante un clásico que dará mucho de qué hablar en todo el año, así que prepárense para conocerlo a detalle.

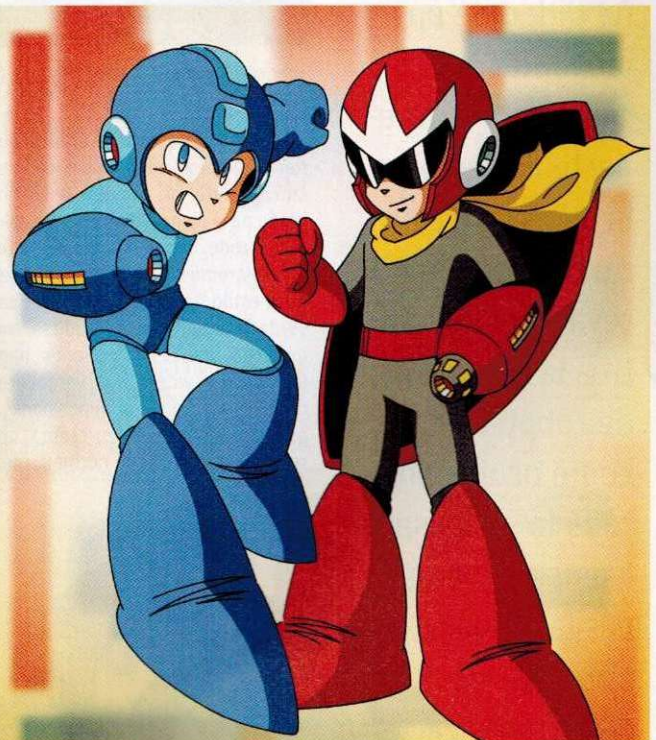
Comienza el misterio

El argumento en este juego es muy diferente a lo que nos tiene acostumbrados la serie, lo que no significa que sea malo, al contrario, otorga frescura al desarrollo. Todo inicia cuando de la noche a la mañana, los robots de la ciudad comienzan a salirse de control, se revelan contra sus creadores y destruyen todo a su paso, las calles se vuelven el lugar más peligroso para los habitantes, pero aún se puede ver una luz de esperanza, y es que **Mega Man** está listo para hacer frente a esta terrible amenaza, por lo que no todo está perdido.

Después de los primeros análisis, se descubre que los robots no enloquecieron, simplemente ha sido una especie de virus el que les ocasiona un desorden en sus acciones. Tal problema no puede haber aparecido solo, se sospecha que fue creado por una mente siniestra para poder invadir la ciudad, pero para descubrirlo tendrás que pasar primero sobre todos los robots, una misión complicada, pero posible,







Una de las parejas más famosas de los videojuegos está lista para brindarnos otra gran aventura al estilo clásico.

JUGADORES



1



Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Acción**



GAMEPLAY





GRÁFICOS





SONIDO



DIFICULTAD



HISTORIA



RANKING



9.0

Estilo retro para..

Zelda:
¿A quién no le gustaría una aventura de **Link** al estilo del NES? A pesar de que todos disfrutamos de **Wind Waker** y **Twilight Princess**, seguro que una nueva historia con gráficos y elementos del NES o hasta el SNES sería bien recibida por los jugadores. Obviamente que sólo estamos dejando volar nuestra imaginación, pero esperemos que este deseo sea escuchado.

Ninja Gaiden:
A pesar de que la última versión para Nintendo DS fue excelente, se extraña el dinamismo de las entregas para NES, sería extraordinario una nueva misión para **Ryu Hayabusa** al estilo clásico, quizá una historia alterna a las que conocimos en 8-bits, sería genial revivir ítems tan útiles como las sombras, ¿no lo crees?

Un héroe para todos

No es ningún secreto que los juegos de **Mega Man** son excelentes para los videojugadores que conocemos al personaje desde sus primeras apariciones, pero también lo es el hecho de que su elevada dificultad llegaba a espantar a más de uno; si no te acoplabas a su dificultad, saltar un abismo podía convertirse en toda una pesadilla, y ni qué decir de las batallas con los jefes finales, fallar ahí significaba comenzar de cero.

Por lo anterior, los programadores decidieron implementar algunos cambios, el más drástico de todos está en incluir una modalidad para principiantes, en la que la dificultad se verá reducida drásticamente. La medida ya la había experimentado en algunos dispositivos móviles con buenos resultados, ya que de este modo más personas pueden conocer las aventuras de este gran personaje sin tener que sufrir cada vez que tomen el control. Si eliges esta modalidad, los enemigos no te causarán el mismo daño con sus ataques, realmente puedes pasar cada nivel sin muchos problemas, por lo que puede ser una buena opción para explorar cada escenario antes de subir de dificultad.



Si eres de los que gustan de la emoción y acción típica de la serie, no tienes de qué preocuparte, ya que si juegas sin configuraciones previas, se mantendrá el estilo, ese en el que cada salto y disparo tienen que ser medidos al máximo, sin mencionar que las secuencias de los jefes finales tendrán que ser descifradas durante la pelea.

Tal vez el desarrollo de la trama no tiene la profundidad de un juego RPG, pero sí ayuda a mantenerte inmerso en la aventura, esperando pistas para revelar el misterio tras la infección de robots, donde como ocurre en toda la serie, será esencial que utilices las armas que obtengas de manera estratégica.

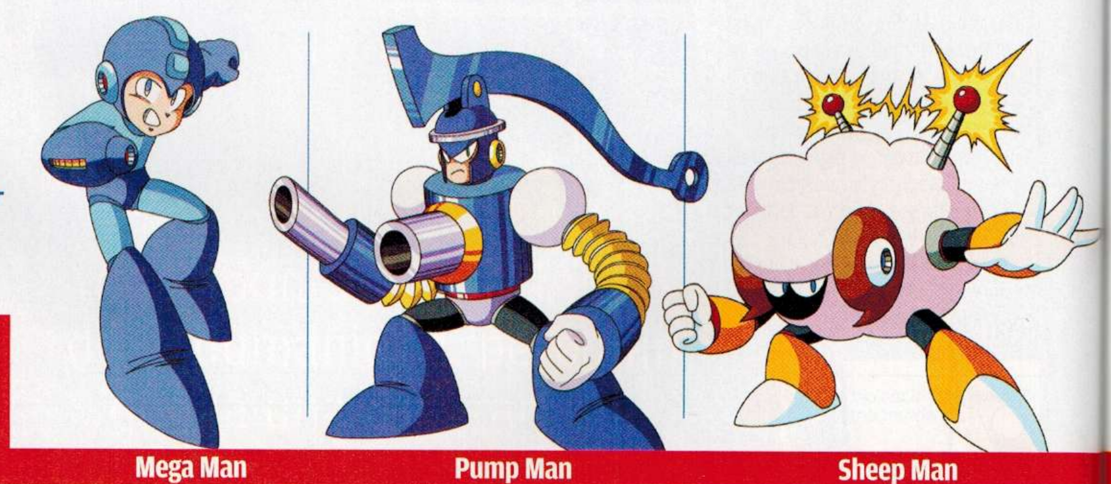
Un control sencillo.. una aventura única

El control para esta aventura no tiene cambios en relación con la entrega anterior, vamos a tener un botón para disparar y otro para saltar, es todo, con el *Pad* del Wiimote controlaremos a **Mega Man**, al más puro estilo de los 8 *bits*, lo que es verdaderamente de aplaudirse, ya que con sólo esas acciones han logrado dar vida a una verdadera obra de arte en dos dimensiones, que sin problemas representa un reto (en su modalidad normal), que puede competir con otras obras de esta generación que utilizan mucho más recursos técnicos, pero que no innovan en lo más mínimo. Los escenarios han recibido algunas modificaciones en cuanto a su estructura y peligros, por ejemplo, ahora estarán ambientadas en estadios, icebergs y castillos, pero sin perder la esencia clásica de la serie, simplemente se trata de que los desafíos coincidan con la historia que vive la ciudad

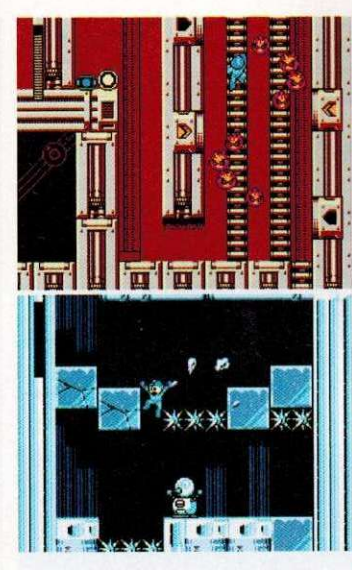
Capcom puso especial atención a los jefes de cada misión, quería que fueran un reto para tu habilidad, que no simplemente se tratara de dispararles sin ninguna coordinación, por lo que realizó algunos cambios en relación con lo que se acostumbraba, pero siempre bajo la supervisión de Keiji Inafune, director del título, lo que representa toda una garantía en cuanto a diversión y creatividad; en ese sentido no debes preocuparte, todo ha sido cuidado.

Conoce a los robots

Todos los enemigos que vas a enfrentar tienen poderes especiales que los vuelven únicos; piensa bien tus movmientos.

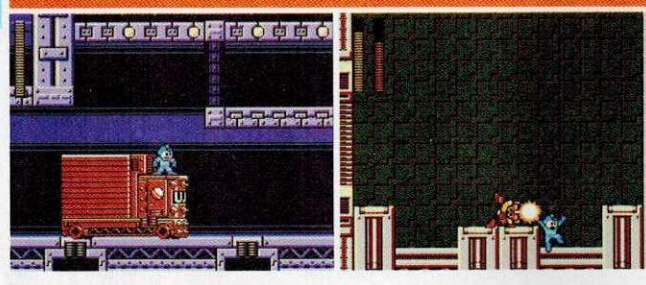


Mega Man | Pump Man | Sheep Man





Los nuevos escenarios presentan retos en los que debes medir muy bien tus movimientos al mismo tiempo que disparas con tu cañón.



Un mismo objetivo, dos perspectivas distintas

El tercer capítulo de la serie, que viera la luz en el NES, se ha quedado en la mente de millones de seguidores como uno de los capítulos más emotivos que se haya visto, ya que aparece por primera vez **Proto Man**, un robot que de la nada, ayuda a **Mega Man** en aquella aventura; aunque de entrada pareciera que lo hace de manera misteriosa, posteriormente se descubre que al igual que **Mega**, también fue creado por el **Dr. Light**, lo que de cierta manera los convertiría en una especie de hermanos.

Pues bien, como un extra bastante especial, antes de comenzar a jugar podrás seleccionar si deseas completar la aventura con **Proto Man**, realmente no existe mucha diferencia en sus movimientos, por lo que te acoplarás de inmediato aquí lo interesante será ver cómo Capcom liga las historias de ambos personajes, tal vez hasta un final distinto nos esté aguardando.

Antes de comenzar a disparar a los enemigos, te recomendamos que tomes un par de segundos para analizar su estructura, ya que algunos pueden presentar escudos para cubrirse o bien, alguna debilidad que debes aprovechar con las armas que hayas conseguido hasta el momento.

Un héroe a prueba del tiempo

Mega Man 10 se encuentra ya disponible por medio del Canal Tienda, y podemos asegurarte que es una obra asombrosa en todo sentido, donde destacaríamos el nivel creativo, ya que con los detalles y mejoras en las estructuras que se han realizado, la acción va a demandar que estés más concentrado; sin duda es un título que debes poseer, lo disfrutarás bastante.



Nitro Man | Proto Man | Strike Man

RANKINGS

Master:

Aunque siempre me habían gustado los juegos de **Mega Man**, es hasta ahora que les he dedicado más tiempo, y puedo decir que esta décima parte es simplemente fantástica, tiene un gran reto para los videojugadores veteranos, al mismo tiempo que para las nuevas generaciones representa un nuevo punto de partida al incluir una modalidad para que puedan jugar sin complicaciones. Por donde se le mire es un juegazo, que confirma el gran momento que pasa Capcom en la industria... **Monster Hunter, Tatsunoko...** Así que por ningún motivo lo dejes pasar, te aseguro que pasarás grandes momentos con él, es garantía de diversión, toda una joya.

Crow:

Luego del éxito que consiguió el pasado **Mega Man 9**, Capcom tuvo a bien lanzar una nueva edición que continúa la línea original que inició en el Nintendo Clásico, pero ahora con nuevas ideas y formas de juego que te harán más divertida tu travesía por el universo futurista del *cyborg azul*. Me agradó que ya puedas elegir entre **Mega Man** y **Proto Man** desde el inicio, así como la modalidad más sencilla de *gameplay* para quienes no son tan experimentados, es decir, podrás elegir la forma tradicional o una más fácil donde los enemigos no son tan inquisidores. Sin embargo, lo mejor de todo es que se trata de historias nuevas y no refritos de títulos viejos como suele ocurrir.

Panteón:

Tal parece que las aventuras del androide de titanio azul favorito de todos no tendrán fin en mucho tiempo. Tú ya sabes que me dan flojera los refritos y las secuelas al vapor, pero siendo sincero, la forma en la que decidieron continuar con las peripecias de **Mega Man** me pareció muy buena, pues conserva el estilo clásico al que tanto nos acostumbramos y llegamos a amar. Dentro de los puntos a favor que tiene, tenemos para empezar que es descargable a un precio razonable y que no tendrás que pagar los miles por él; además, es mejor ver una secuela directa de la serie a ver un pretexto sin sentido como lo fueron **Battle Network** y **Legends**.

Sakura Wars: So Long My Love

¿Cómo sería la vida si existieran robots enormes que defendieran las ciudades de todo peligro?

Bueno, esto ya no te lo tienes que preguntar gracias al excelente trabajo que ha logrado el equipo de NIS desarrollando **Sakura Wars: So Long My Love**, un título de estrategia para Wii que plantea una realidad alterna, en la que el orden de las calles corre a cargo de grandes máquinas, todo bajo una mecánica de estrategia que te atrapa en segundos. Prepárate a descubrir todas las sorpresas que tiene reservada esta obra para ti, créenos, te vas a sorprender.



La maldad se acerca, el mundo está en peligro... por fortuna estamos preparados

Afronta el caos

El argumento del juego se desarrolla en la ciudad de Nueva York, durante 1928, año en el que la nación estadounidense ha alcanzado su esplendor gracias al trabajo constante de todos sus habitantes, además de una poderosa energía a la que han llamado **Steam Power**, que les ha permitido hacer frente a todo tipo de crisis.

Por desgracia, al pasar los años, han logrado despertar un terrible poder debido a la acumulación de distintos objetos... fuerzas oscuras comienzan a atacar la nación, nadie se encuentra a salvo, por lo que una organización especial decide reunir a un grupo de jóvenes entrenados para misiones de alto riesgo con miras a convertirse en los héroes que el planeta necesita; pero eso sí, no van a usar espadas o armas de fuego; para hacer frente a los enemigos usarán robots gigantes.

> El personaje principal es **Shinjiro Taiga**, un muchacho con gran coraje y valor, pero sobre todo una alto sentido de la justicia, el cual lo hace combatir sin pensar en nada más que obtener la victoria para su equipo.





Honestamente la historia es muy buena, desde los primeros minutos comienzan las sorpresas, olvídate de jugar por horas para encontrar una pequeña pista, aquí la información fluye a todo momento, lo que te permite identificarte con los protagonistas, además de que te mantienen siempre pensando en qué pudo haber ocasionado los hechos que estás viviendo; un gran trabajo en ese sentido, su desarrollo es fascinante.



Las escenas de acción son de lo mejor que se haya visto en RPG, aprovechan bien las ventajas de la consola.

Conoce el campo de la batalla

Un aspecto que nos sorprendió de forma grata está en el sistema de juego, ya que a pesar de estar enfocado a la estrategia, no vas a tener que saturarte de mapas o zonas cuadriculadas en las que puedas moverte. Aquí recorrerás la ciudad de manera libre, como si se tratara de **True Crime** o **Chinatown Wars**, lo que te permite encontrar sitios en los que puedes distraerte por algunas horas de tu misión principal, pero además, se han agregado dos elementos fundamentales que hacen de **Sakura Wars** un título impecable.

Primero tenemos la unión entre los integrantes de tu equipo y otros personajes de la ciudad. Se ha desarrollado un sistema mediante el cual se "mide" el grado de confianza que tienes con cada persona, de modo que si hablas más con sólo un compañero y a los demás los dejas en el olvido, poco a poco se olvidarán de ti, dejarán de creerte y la confianza no será la misma, así que lo ideal es buscar un equilibrio, platicar con todos los elementos para que ninguno se sienta excluido.

Si te estás preguntando para que te sirve llevarte bien con todos; debemos decirte que mientras más compenetrado esté tu *party*, mejores resultados darán en los momentos de entrar a los combates, ya que se sentirán respaldados y obligados a dar lo mejor de cada uno; en cambio, si el ambiente no es tan bueno en tu escuadra, lo único que se mantendrá constante son las derrotas.

Sakura Wars es todo un fenómeno en Japón.

Para que puedas documentar tus paseos por las calles de Nueva York, contarás con una cámara fotográfica, con la que podrás capturar a tus amigos o bien algunos monumentos o locaciones; ideal para que los recuerdos de una buena tarde perduren por siempre.





Los robots que controlarás tienen armas distintas; aprende bien a usarlas.







Nadie dijo que ser un héroe sería fácil

Otro elemento importante en la aventura son los momentos en los que tomar decisiones puede cambiar el rumbo de tu investigación. Pueden ocurrir en cualquier instante, son imprevistos que agregan un sabor muy especial al juego, ya que son misiones que tú decides si cumples o si tardas en abordarlas. Algunas situaciones son muy sencillas de resolver, pero otras representan un cambio drástico en el desarrollo, por lo que debes evaluarlas muy bien antes de decidir si las aceptas.

Como puedes darte cuenta, los programadores se han esforzado por integrar un desarrollo dinámico, pero que al mismo tiempo te involucrará de forma estrecha con los personajes, todo con la intención de volver más intensas las escenas de batalla debido al vínculo que se establece con los guerreros.

Conoce el universo

- **1.-** En Japón, el nombre "**Sakura**" significa Flor de Cerezo, es realmente popular en dicho país, de ahí que personajes de varios animes famosos lo usen, como por ejemplo en **Naruto.**
- La serie es un verdadero fenómeno en tierras orientales, donde han vendido más de tres millones de juegos.
- El sistema de eventos del juego se llama LIPS, *Live and Interactive Picture System*; no nos sorprendería después verlo en otros títulos.
- **So Long My Love** representa la primera entrega de la serie en salir de Japón, esperamos que tenga un éxito similar para que podamos seguir disfrutando de sus adaptaciones para consolas de Nintendo.

JUGADORES 1

Compañía: **NIS** / Desarrollador: **RES - Idea Factory** / Categoría: **Estrategia**

GAMEPLAY  
GRÁFICOS  
SONIDO  
DIFICULTAD  
HISTORIA  

RANKING CN **8.5**

Dentro de la cabina no estás solo

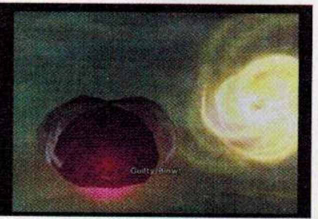
Cuando debas enfrentar a los enemigos, se te mostrará una pantalla donde tendrás a tu disposición distintas herramientas para salir con la victoria. Antes que nada, debes poner especial atención al mapa que aparece en la parte inferior, ya que te indica tu ubicación y la de los oponentes, lo cual es esencial para poder planear un ataque masivo, si descuidas algún frente puede costarte una buena cantidad de energía.

Cada movimiento que puedes realizar está indicado mediante una ruleta, lo que permite que elijas de forma rápida, pero no significa que todas las técnicas estén disponibles, para ello debe llenar las barras de energía que se encuentran al lado de dicha ruleta. Te recomendamos que con los enemigos pequeños utilices ataques débiles, así al mismo tiempo que ganas experiencia reservas tu energía para los rivales de respeto.

> Los gráficos del juego son en 3D, pero en momentos cumbre de la historia o las batallas, disfrutaremos de secuencias en *Full Motion Video* al estilo anime, las cuales son de una gran calidad, simplemente espectaculares.





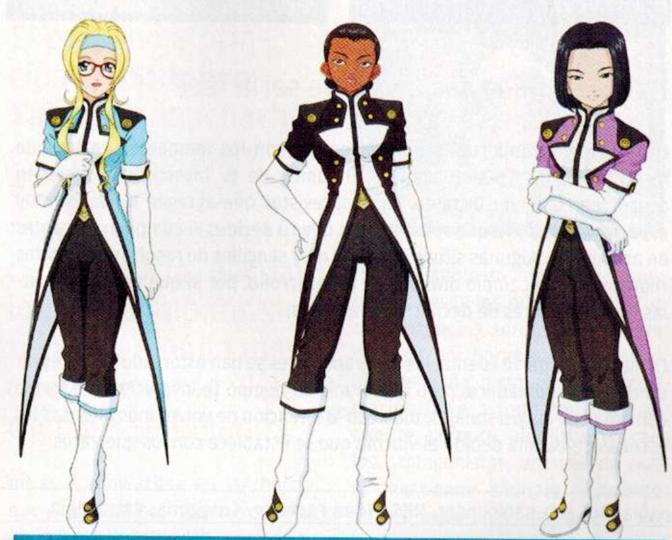




Para acentuar el dramatismo de las batallas, podrás disfrutar de cinemas donde te relatarán los hechos y el sentir de los personajes.

Consigue una nueva oportunidad para el hombre

Sakura Wars es un paso adelante en la evolución de los juegos de estrategia; han dejado de lado todo lo aburrido y tedioso que resultaba navegar por decenas de menús, para entregarnos una obra maravillosa que no debes perderte. Las batallas son emocionantes y divertidas, pero no son la única línea sobre la que se sustenta el juego, los desafíos extra y la posibilidad de explorar a tu antojo la ciudad forman el complemento perfecto para que sobresalga entre las opciones existentes en el mercado.



Todos los personajes tienen una personalidad distinta, que por cierto ha sido bien trabajada y afecta el desarrollo de la historia en todo momento.

MÁQUINAS LEGENDARIAS

Evas (Evangelion):
En esta gran serie de Gainax, pudimos conocer a los Evas, unidades orgánicas enormes protegidas por una armadura que permitía controlar su poder para enfrentar a los ángeles que maneja el argumento. El Eva unidad 01 sin duda era el más poderoso de la serie, capaz de acabar con los enemigos en un par de movimientos; si no has tenido oportunidad de ver la animación, no lo pienses más, es una obra maestra.

Mazinger Z:
Si un robot es capaz de competir con un Eva, es sin duda **Mazinger Z**, que aparece en la serie del mismo nombre en la que **Koji Kabuto** lo tripula para detener a los enviados del malvado **Doctor Hell**, que tiene como objetivo conquistar todo el planeta. Su característica más importante era la de lanzar ambos puños, lo cual, además de golpear a sus rivales, le permitía salvar a los amigos de **Koji** de situaciones comprometidas.



RANKINGS

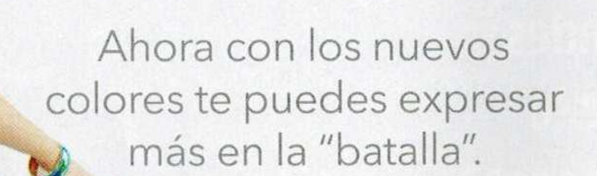
Master:
Tuvieron que pasar muchos años, pero por fin las compañías comienzan a darse cuenta de que en América nos interesan las grandes exclusivas japonesas, dos buenos ejemplos son **Fragile Dreams** y claro que **Sakura Wars**. Su *gameplay* es maravilloso, el hecho de poder recorrer las calles y tener complicaciones que ponen en riesgo tu misión principal es sorprendente. Sin duda esta serie está debutando con el pie derecho en nuestro continente, ahora toca a nosotros los jugadores responder como corresponde, lo cual no creo que vaya a ser problema, ya que llevamos años pidiendo este tipo de adaptaciones, sin mencionar que es una obra magnífica en todo sentido.

Crow:
La prueba de que **Sakura Wars** se ha convertido en todo un suceso es que a raíz del videojuego, se le hizo un anime donde se muestran las acciones de los personajes y con escenas increíbles. Sin embargo, para nuestro mercado es la primera ocasión que un título de **Sakura Wars** llega a las consolas de Nintendo, siendo el Wii una opción perfecta para experimentar el extraordinario modo de juego que combina la acción e investigación con la estrategia (ojalá más adelante se animen para desarrollar una versión en Nintendo DS). Me agradó por los videos que muestra en ciertos puntos del juego, lo bien que se juega con los controles de Wii y la historia que te atrapa desde el inicio.

Panteón:
Dejando a un lado el hecho de que es un juego más que recomendable para los fans del anime, **Sakura Wars** es una excelente alternativa a lo ya conocido por su increíble estilo de juego y la forma en como mezclaron varios elementos comunes en diversos géneros para crear una experiencia como pocas. Siendo el primer juego de la franquicia en llegar a nuestro continente, es lógico que hayan cuidado su calidad para atraer también a fans de este lado del planeta, por lo cual es muy recomendable, especialmente si te agradan los juegos de estrategia, los RPG y también el anime, pues los cinemas son por demás impresionantes y te dejarán maravillado, créeme.

Wii™


Wii Remote™ +
Wii MotionPlus™


Ahora con los nuevos
colores te puedes expresar
más en la "batalla".


Wii
Wii


¡Accesorio Wii MotionPlus™ incluido!
Disponible a partir del 14 de Febrero


Nintendo

Violencia moderada
Temas sugestivos moderados

© 2010 NINTENDO

El mar guarda grandes misterios. ¿Estás listo para descubrirlos todos?

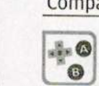
Endless Ocean: Blue World

Nintendo siempre se ha preocupado no sólo por que sus consolas puedan modificar los géneros ya existentes, sino también por que logren proporcionar nuevas experiencias, sensaciones que jueguen con nuestros sentidos como nunca antes. Un claro ejemplo de lo anterior es **Endless Ocean**, juego que saliera para Wii hace un par de años y que nos diera otra perspectiva diferente a la que conocíamos de diversión; pues bien, parece ser que La Gran N nos tiene preparada otra sorpresa con la secuela, **Endless Ocean: Blue World**, que a través de sus diferentes retos, nos llevará a otro mundo.

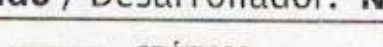
JUGADORES



1



Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Aventura/Simulación**



GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO



DIFICULTAD





HISTORIA



RANKING



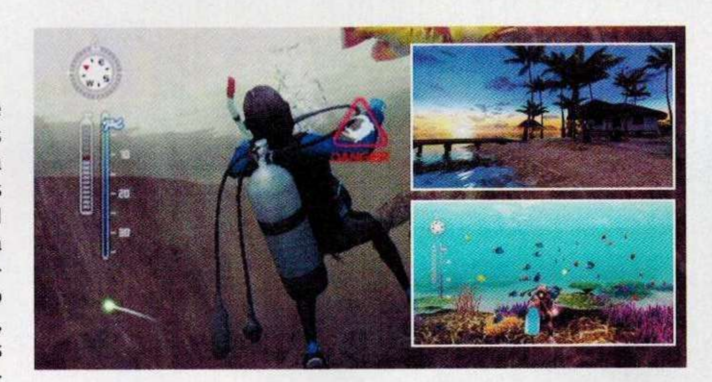
8.0

La vida en Azul...

Cuando se anunció la primera parte de **Endless Ocean**, muchos creímos que se trataría de un juego de pesca como hay varios en el mercado, es más, varios ya visualizaban que el Wiimote se usaría como una caña de pesca, pero no fue así, los desarrolladores tenían en mente algo mucho más grande para este título, ellos deseaban que conociéramos las profundidades del mar sin preocuparnos por tener que cumplir objetivos, es decir, pasearnos a nuestro antojo.

Hasta cierto punto parecía una idea mala, pero conociendo a Nintendo sabíamos que la preocupación se tenía que quedar para otra ocasión. Lo que consiguieron fue una joya de la simulación en la que podíamos convivir con varias especies marinas por horas, todo gracias a nuestro Wiimote.

En esta segunda entrega, **Blue World**, se ha mantenido la libertad de bucear como nosotros deseemos, pero al mismo tiempo se ha añadido una modalidad de historia que complemente de forma perfecta la experiencia de este juego. Tendrás que cumplir varias misiones como montar algunos delfines o ayudar a limpiar algunos corales, debemos decir que a pesar de que suenan bastante simples, cada una tiene su reto, debes aprovechar las herramientas que te brindarán de buena forma para no fracasar, así que te sugerimos mantenerte atento.

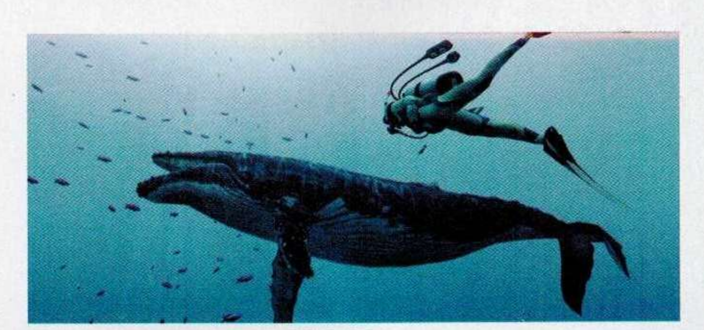


La riqueza puede encontrarse en una botella

El objetivo principal del juego es el de relajarte, pasar un buen rato dando vueltas por las diferentes locaciones que se han creado para esta aventura, pero también debes darte un tiempo para buscar tesoros perdidos, que además de darte acceso a diferentes artículos de colección para tu bote, también abren nuevas rutas para tu exploración; en total son seis diferentes, desde las heladas aguas del Ártico hasta las peligrosas profundidades del Amazonas en Brasil.

Cada locación tiene diferentes especies de peces, cada una actúa de forma distinta ante tu presencia, algunas se alejan de manera inmediata, por lo que debes acercarte cautelosamente si deseas apreciarlas; por otro lado, también existen criaturas amistosas, siempre dispuestas a colaborar contigo, como los delfines, que puedes tocarlos, incluso montarlos sin que te agredan, sólo recuerda dedicarles un buen lapso para que se acostumbren a ti.

El mar, como ya vimos, es relajante, no obstante, los riesgos existen. Debes tener cuidado al realizar tus exploraciones o terminarás siendo perseguido por algún tiburón; si esto llega a ocurrir, no te desesperes, nada hacia alguna zona segura hasta que se aleje de ti.



Otro mamífero con el que puedes interactuar, son las ballenas, y simplemente esto es espectacular. el movimiento de estos animales es sorprendente, vale mucho la pena escaparte con estos cetáceos y olvidarte de todo.

Una belleza natural

Pocas compañías tienen el poder de cambiar la industria, y obviamente que una de ellas es Nintendo, que con títulos como **Endless Ocean: Blue World**, demuestra el camino que debe seguirse en el medio. Todos los géneros existentes han sido saturados, de modo que la opción que queda es la de inventar nuevos estilos. No podemos hacer otra cosa que no sea recomendar este título, logra generar emociones que francamente resulta imposible encontrar en otras consolas; créenos, esto es realmente un juego de "siguiente generación".

¿Sabías que?

1.- El juego, aunque publicado por Nintendo, es desarrollado por un estudio independiente de nombre Arika, que tiene en su historial el haber desarrollado la serie **Street Fighter EX** para Capcom.

2.- Se ha incluido una modalidad Wi-Fi para que puedas acceder a nuevos retos y experiencias en la aventura, sin duda todo un acierto de parte de los desarrolladores.

3.- La versión japonesa de **Endless Ocean: Blue World**, apareció en septiembre del año pasado, y de inmediato comenzó a recibir buenas críticas de parte de los medios de aquel país.

4.- Para enriquecer la aventura, además de tomar algunas fotos, podrás hacer uso del Wii Speak mientras te encuentres en la modalidad Wi-Fi.

RANKINGS

Master:

Sencillamente extraordinario, **Blue World** es una secuela que perfecciona el concepto de libertad creado en la primera entrega, logrando que nos relajemos por horas buceando en diferentes escenarios, pero por otro lado, también ofrece un reto diferente para los jugadores que buscan una aventura interactiva. Algo que me agradó mucho, es que se pueda usar el Wii Speak, resulta perfecto para platicar de la belleza de las profundidades que estamos conociendo con los amigos. Si en la primera entrega tuviste tus dudas, con esta secuela no tienes pretexto, es simplemente una obra que impacta todos tus sentidos, ojalá que más compañías tomaran los mismos riesgos que Nintendo, pero es complicado.

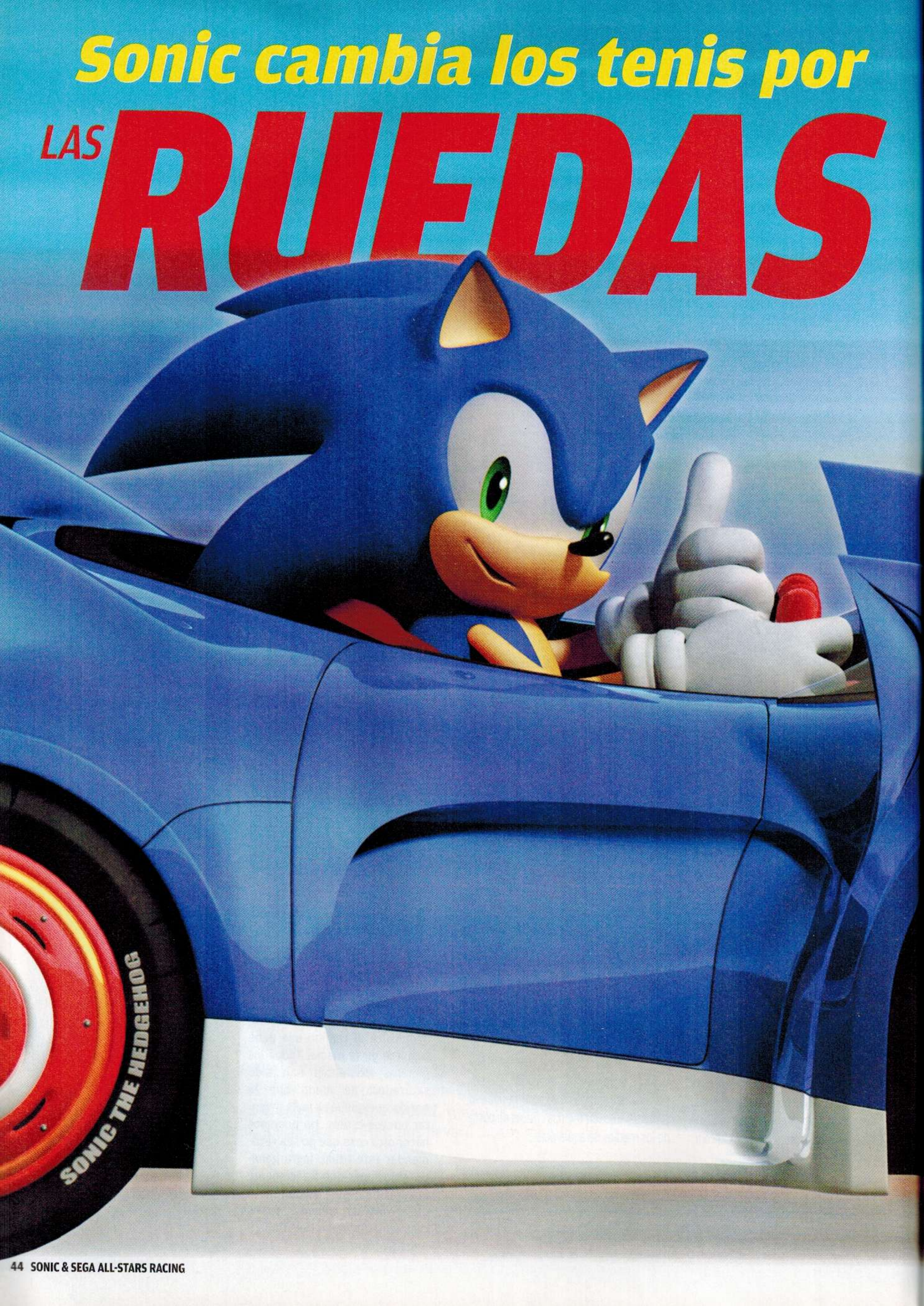
Crow:

Ya anteriormente habíamos checado una versión para Wii y ahora estamos con la secuela que sí ofrece cambios interesantes, así como opciones y situaciones nuevas que viviremos a lo largo de esta aventura. **Endless Ocean: Blue World** es un título que no sólo te mantendrá entretenido, sino que también te relajará mientras disfrutas de la inmensidad del océano y conoces el hábitat de cientos de peces, recorres el lugar al lado de grandes ballenas y observas su comportamiento natural. Gráficamente no tiene cambios radicales con respecto a su antecesor, pero si tomas en cuenta que desde el inicio se ha logrado un ambiente visual impresionante, no tendrás queja con esta edición, así que no dudes en jugarlo.

Panteón:

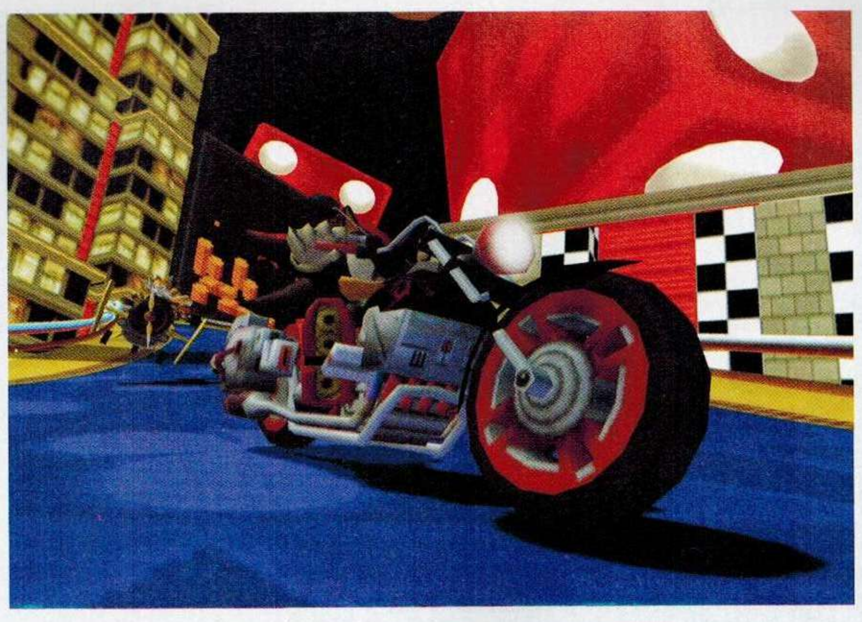
El primer **Endless Ocean** estuvo muy bueno, pero como que pienso que pudo haber quedado mejor en muchos aspectos; ahora que la segunda parte llegó, pude notar que aún hay detalles que lo hacen no tan recomendable para todo tipo de jugadores y se cierra más a ser para un sector específico. En varias cuestiones sí ha superado a su antecesor, pero en otras siento que no aprendieron de sus errores y resulta algo tedioso después de un rato de jugarlo. No obstante, sigue siendo bueno en general, a pesar de sus pequeñas fallitas. Te recomiendo que lo conozcas antes de comprarlo, pues así tendrás la mejor opinión y decisión, la tuya.

Sonic cambia los tenis por LAS RUEDAS



Nuestra Portada



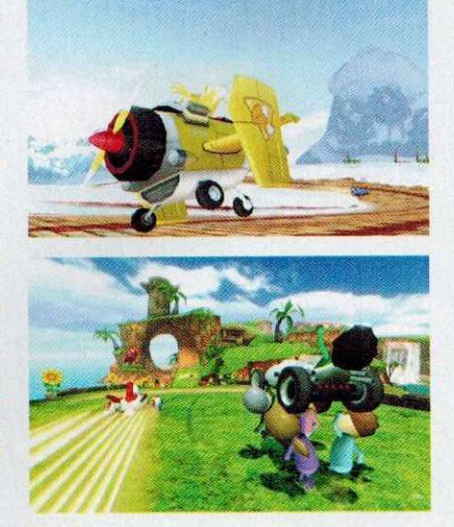


¿Quién no conoce al famoso puercoespín azul? Uno de los grandes personajes de la historia de los videojuegos y a quien se le ha forjado cierta rivalidad con **Mario** y los habitantes del Mushroom Kingdom; sin embargo, paulatinamente han ganado amistades y ahora hasta los vemos compartir créditos en juegos como **Mario & Sonic At the Olympic Winter Games**.

Sonic se ha relajado un poco de su línea original de aventuras, pasando por torneos de tenis, carreras en deslizadores futuristas y hasta juegos de *pinball*, pero ahora entrará de lleno a las pistas de automovilismo, donde demostrará que él, junto con sus entrañables amigos, también puede sacarle brillo al pavimento. **Sonic & SEGA All Star Racing** no se trata sólo de un juego más de carreras, pues busca proponer nuevos estilos de juego que complementen a las diversas formas de diversión que hemos visto a través de múltiples títulos de autos, por lo que se vuelve una buena opción para las retas.



Como una exclusiva para Wii, en **Sonic & SEGA All Star Racing** podrás competir utilizando a tu propio personaje Mii, el cual tendrá habilidades y características especiales (además de contar con vehículos personalizados) que lo harán un digno competidor entre los estelares de SEGA.



EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada, temas sugestivos moderados, bromas cómicas.



Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **SEGA** / Categoría: **Carreras** / Jugadores: 4



Personajes de múltiples franquicias se reunieron para experimentar la nueva forma de competencia de SEGA. En las fotos vemos a héroes de historias como **Billy Hatcher**, **Samba de Amigo** y **Shenmue**.

¡Velocidad de otro nivel!

Únete a **Sonic**, **Amigo**, **Amy**, **Ryo**, **Tails**, **Dr. Eggman**, **Shadow** y muchos otros personajes más en una deslumbrante carrera por conquistar la bandera de cuadros. En **Sonic & SEGA All-Stars Racing** podrás competir a toda velocidad en múltiples escenarios basados en los mundos tradicionales del puercoespín como castillos medievales, selvas lluviosas y ciudades llenas de vitalidad, todas diseñadas con gráficos espectaculares y efectos de iluminación que los harán agradables a la vista, mientras que también lo disfrutas con su *gameplay* dinámico.

Para que haya más variedad y estilos de competencia, cada personaje (**Dr. Eggman**, **Tails**, **AiAi**, **Amigo**, **Sonic** y muchos más) contarán con vehículos diseñados con características particulares, es decir, no verás autos convencionales, fríos o aburridos, sino que los conceptos tendrán una particularidad definida con su piloto, como el de **AiAi** que es un auto banana, el de **Ryo** será una motocicleta como la que utiliza en **Shenmue**, **Tails** surcará los cielos en su potente aeroplano, **Sonic** tendrá un fabuloso deportivo que se asemeja mucho a su figura y, por supuesto, en tono azul. Al **Dr. Eggman** lo verás a bordo de su típica nave de llantas enormes similar a un Monster Truck, **Billy Hatcher** tendrá bajo su control un auto blanco con puntos de colores y cola de pollo, **Knuckles** y **Shadow** nos presumirán sus sensacionales motocicletas y en sí, todos conducirán algo que nos hablará un poco más de ellos o nos muestra su personalidad y estilo. Checa bien las características especiales de cada personaje y elige a tu mejor competidor; recuerda que incluso los **Mii** tendrán movimientos únicos que los vuelven dignos rivales.



Así como es común en los juegos de carreras tipo Go-Karts, aquí podrás ver vehículos de todo tipo, lo que le da diversidad al escenario de competencia. Todos los circuitos fueron diseñados de tal manera que encuentres reto incluso si lo juegas de forma individual, así que échale un ojo a todas.









La competencia más próxima

Mario Kart Wii (Wii)

El éxito de **Mario Kart** comenzó en el SNES, colocándose como pionero en el género y demostrando que siempre se puede innovar con los personajes conocidos. Así, su paso siguió en el N64, GBA, GCN, Nintendo DS y por último en el Wii, donde se renovó el estilo de juego e incorporó las motocicletas que fueron un detalle agradable al *gameplay*. Además, la versión de Wii incluye un volante que hace tu experiencia de juego más entretenida, así como te abre nuevas posibilidades de juego en línea al utilizar y competir sólo con este accesorio o sin él.

Diddy Kong Racing (NDS)

La magia de Rare se vio deslumbrante con **Diddy Kong Racing**, un juego de carreras en donde podías competir por tierra, aire o agua. Entre los personajes podíamos ver a **Conquer**, **Banjo**, **Kazooie**, **Pipsy**, **Timber** y muchos pilotos más. Lo curioso es que no sólo se limitaba al género de carreras, sino que también se complementó con aventura; así, recorrías diversas tierras mágicas mientras pisabas el acelerador a fondo y encontrabas múltiples elementos que eran necesarios para completar tus objetivos. En conclusión, un infaltable en tu colección.

MySims Racing (Wii)

Electronic Arts busca diversificar su franquicia de **MySims** y el resultado es un título de carreras en autos pequeños que está plagado de humor, reto, diversión y acción en diferentes circuitos con detalles alusivos a **MySims**. Ya sea que juegues solo o en la modalidad de cuatro jugadores, aquí encontrarás objetos en la pista para sacar ventaja o ponerle trampas a tus rivales; además de que puedes mejorar tu vehículo para hacerlo más potente y veloz. Quizá una de sus grandes limitantes es la falta de conexión Wi-Fi.

Similar a lo visto en **Diddy Kong Racing**, aquí también tendrás acción por aire, lo que da como resultado una jugabilidad distinta con respecto a los vehículos terrestres (motos y autos). Descubre cuál es tu opción favorita y sácale provecho a las ventajas de tus vehículos para que te conviertas en todo un campeón de la velocidad.

¿Vas en desventaja? ¡Toma el atajo y alcanza a todos!

Otra de las características que se han retomado en todos los juegos de carreras tipo **Mario kart**, es la posibilidad de encontrar y utilizar ciertos atajos dentro del circuito para cortar un tramo de la pista y así dejar mordiendo el polvo a tus contendientes, o en su defecto, para alcanzarlos y entrar de lleno nuevamente a la disputa por el primer lugar. Por supuesto, debes tener cuidado de no toparte con "regalitos" que te hayan dejado en el camino o de no caer en trampas u obstáculos propios del escenario, ya que si pierdes tiempo y cometes errores, quedarás en el poco decoroso último lugar, viendo cómo tus amigos levantan la copa, mientras le quitas el lodo a tu auto. Para ganar nivel, practica tanto como sea necesario, así en el momento de la carrera real, ya estarás listo para cualquier problema.

Sonic & Sega All Star Racing es un juego que te mantendrá entretenido junto con tu familia y amigos, siendo ustedes quienes pondrán el reto y la competencia que son parte indispensable en esta categoría.



AiAi dejará a un lado (temporalmente) su esfera para conducir un autobanana con escape y rines deportivos. Seguramente las cáscaras serán material básico para sus trampas.

¿Sabías que...?

1.- Luego de que SEGA fuera una compañía desarrolladora de consolas como el Saturno, Génesis y DreamCast, tuvo un giro de 180 grados para convertirse en un licenciatario, poniendo sus franquicias exclusivas para el resto de las consolas, como fue el caso de **Sonic**, cuyo primer juego multiplataformas fue **Sonic Adventure 2**.

2.- Dentro de sus múltiples incursiones en los videojuegos de Nintendo, **Sonic** tuvo una oportunidad de enfrentar cara a cara a uno de sus mayores rivales de popularidad, **Mario**. Así, ese evento esperado ocurrió en **Super Smash Bros. Brawl** en Wii (2007), en donde también vimos al supersoldado **Solid Snake** de la saga **Metal Gear** de Konami.

3.- **Amigo** es un chango fiestero que aparece como protagonista del juego **Samba de Amigo**, un título de ritmos con maracas que presentó SEGA originalmente en el DreamCast y que en el 2008 llegó al Wii para ser el primer juego capaz de vender contenidos descargables (canciones) en la tienda del Wii.





¿Local o Wi-Fi?

Tienes varias opciones para competir: la individual, para conquistar todos los trofeos y conseguir nuevos elementos especiales del juego, o, si lo prefieres, llamar a tus cuates y juntos, en la misma habitación, compartir la pantalla de tu televisor para crear una partida de juego donde el mayor reto serán ustedes. Pero... eso sólo es del lado "local"; si lo que quieres es probar tu nivel de competencia en contra de otros jugadores del mundo, lo podrás hacer a través de la red Wi-Fi, conectándote a partidas especiales donde te ubicarán con jugadores de tu mismo rango o nivel para que no sientas una carrera desequilibrada. Lo mejor de todo es que si optas por las carreras Wi-Fi, competirás con hasta ocho jugadores simultáneamente, incrementando la acción y sentido de competencia.

En **All Star Racing** la diversión no termina sólo con ganar, sino que durante la carrera se desarrolla la mayor parte de la acción al sentir el nivel de competencia con los demás pilotos, el hacerlos caer del primero al último lugar u orillarlos a estrellarse con diferentes obstáculos será clave, pero también debes considerar que cada personaje cuenta con un movimiento específico, como el Super Sonic (**Sonic**), Banana Blitz (**AiAi**) o el Tornado (**Tails**); estas habilidades no están diseñadas para ataque o defensa, sino que te ayudarán a recuperarte rápidamente para reingresar a la carrera. Los "power-ups" y armas también pueden ser encontradas alrededor de la pista y serán fundamentales para tu desempeño dentro y fuera de la pista.

Aquí te mostramos al grupo de personajes del Universo de **Sonic** que entrarán en la competencia junto con otros poderosos guerreros del asfalto. No te dejes llevar por los tipos de vehículo, si sabes aprovechar las ventajas de cada uno, ten por seguro que serás un campeón indiscutible.

Línea de meta

Muchos son los juegos que pretenden conquistar al consumidor de **Mario Kart**, igualar la peculiar forma de juego que se hizo tan espectacular en la década de los 90 y que, con el lanzamiento de la versión de N64 (de **Mario Kart**) se volvió en un contendiente duro de vencer... no sólo porque cuenta con personajes típicos de Nintendo, sino porque incluso su estilo de juego es simple, divertido y atractivo. Muchos han fallado en su camino por emular ese sentimiento de competencia o la intensa diversión que provoca durante cada pista. Hemos visto caer brutalmente juegos de *Go Karts* de **Sherk**, Nickelodeon e incluso uno del Pájaro Loco, pero también ha habido otros muy interesantes como el de **Crash Nitro Kart** o **Konami Crazy Racers**. En el particular caso de **Sonic & SEGA All Star Racing**, se pone como uno de los candidatos, si no a superar, sí a llegar a los mismos niveles de emoción que **Mario Kart Wii**, pues su variedad de opciones, acciones y detalles secretos lo hacen una alternativa más que interesante para los fans de la velocidad virtual.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of The Moon



El mundo nos ofrece todo para ser felices... ¿sabemos valorarlo?

Sin duda alguna, el Wii se encuentra viviendo uno de sus mejores momentos en cuanto a lanzamiento de juegos, y no nos referimos sólo a cantidad, sino también a la calidad de los mismos, que por mucho rebasa lo visto en otras consolas en el mismo periodo. Un claro ejemplo de lo anterior lo tenemos en **Fragile Dreams: Farewell Ruins of The Moon**, un RPG publicado por Xseed Games que después de triunfar en Japón, llega a nuestro continente con un solo objetivo, el de convertirse en un clásico y referente del género RPG, lo cual consideramos logrará en poco tiempo, ya que estamos ante una auténtica joya.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Violencia fantastica, temas sugestivos, referencia al alcohol, y tabaco



Compañía: **Xseed Games** / Desarrollador: **tri-Crescendo** / Categoría: **RPG/Aventura**

















La soledad es el peor de los tormentos...

En **Fragile Dreams**, controlaremos a **Seto,** un joven que despierta de un largo sueño sólo para darse cuenta que el mundo como lo conocemos, ha dejado de existir; todo a su alrededor son ruinas; para añadir una problemática más, no sabe a qué se debe el desolador panorama que presencia, su instinto de supervivencia lo obliga a dar vueltas, a buscar algún rastro que pueda ayudarlo a descubrir lo que pasó en la Tierra, pero por mucho tiempo, su búsqueda no prosperó.

Las esperanzas estaban perdidas, simplemente no quedaba rastro de vida en el planeta, pero de pronto, todo cambió; se encontró con una joven de aspecto alegre y cabello blanco (cuyo nombre es **Ren**), intenta acercarse, pero la chica escapa, tal vez tenía miedo de encontrarse con otra persona, o tal vez sólo quería jugar... como sea, en ese momento comienza la aventura en **Fragile Dreams**, que podemos asegurarte, es no sólo excelente, sino también mágica.

Siendo honestos, es de los mejores argumentos que hemos visto en la presente generación; los desarrolladores han sabido explotar el carisma de los personajes para transmitir diversas emociones en el jugador, siendo una de las más importantes, la soledad. Resulta desconcertante recorrer varios escenarios pensando que la vida se ha esfumado, realmente te lleva a reflexionar acerca del destino del mundo.

El camino de Fragile

1.- En Japón su salida se dio en junio del 2009, y su OST causó tanto impacto que podía adquirirse por separado.

2.- Los temas que se pueden escuchar en la versión japonesa, como **Hikari**, son interpretados por la cantante Aoi Teshima.

3.- El equipo desarrollador, tri-Crescendo, ha participado en otros proyectos para consolas de Nintendo, como fue el caso de **Baten Kaitos: Eternal Wings** ante **Last Ocean** para GCN.





La visión apocalíptica del equipo de tri-Crescendo es aterradora y relajante a la vez, una extraña sensación que deberás vivir tú mismo para poder comprenderla; es seguro que dependiendo tu estado de ánimo, llegarás a diferentes conclusiones.

Despierta de la pesadilla

Fragile Dreams es en pocas palabras, una obra de arte, un juego que va más allá de entretenernos por unas horas, y que busca en la persona de **Ren**, mostrarnos lo fácil y sencillo que es ser feliz con las cosas que la vida nos ofrece, por ese simple motivo, está destinado a ocupar un lugar de privilegio dentro del catálogo de la consola. No necesitas pensarlo, trabajos como éste son los que esperamos con ansias cada año.

Una luz en la oscuridad, no dejes que se extinga

Pasando al aspecto jugable, podemos decirte que es intuitivo y fácil de asimilar, controlarás a **Seto** mediante el *Stick* del Nunchuk, mientras que con el Wiimote podrás emplear algunos instrumentos para defenderte de los enemigos, pero el principal será una linterna, con la cual, al estilo de **Silent Hill** o **Luigi´s Mansion**, podrás alumbrar tu entorno. Si deseas interactuar con los elementos del escenario, bastará con que te acerques a ellos y presiones algún botón, así que como puedes darte cuenta, la investigación no será problema.

Las peleas con los enemigos son en tiempo real, y por lo regular tus armas serán de corto alcance, de modo que será muy importante que analices los movimientos del rival antes de acercarte a él y llevarte una desagradable sorpresa.

Visualmente es extraordinario, una verdadera belleza, tanto el diseño de los escenarios, como las texturas han sido cuidadas al máximo, se nota de inmediato que es un desarrollo en el que el estudio tiene altas expectativas. Los cinemas *Full Motion Video* merecen una mención especial, ya que te relatan la historia de una forma por demás emotiva, obligándote a seguir la aventura, la cual por cierto, si quieres terminar, deberás invertir en promedio 30 horas, lo que habla de lo elaborado de su trama.

La banda sonora es hermosa, no desatina en el juego, acompaña bien cada momento en la aventura, de hecho, aunque el juego estaba prácticamente terminado, aún quedaba pendiente el tema de las voces japonesas, los programadores sabían de la importancia de este apartado y esperan poder incluirlas en la versión final, que seguro ya disfrutas.

RANKINGS

Master:

Este título es todo un logro para el mercado americano, ya que a pesar de muchos meses en los que se pensó que se uniría a la larga lista de juegos "only for japan", los directivos de Xseed Games hicieron los acuerdos necesarios para que esta magnífica obra saliera de su país para conquistar todo el mundo, y es que no miento al decir que **Fragile Dreams** es de los mejores RPG que se han visto en años, su temática madura y existencialista lo vuelven único; sería un error dejar pasar esta obra, sobre todo por su extraordinario *soundtrack*, es simplemente de lo mejor que he escuchado no sólo en Wii, sino incluso en lo que va de la generación de consolas, así que no tienes pretexto para no adquirirlo.

Crow:

Ya son más los juegos RPG de calidad que vienen para Wii, y una muestra de ello es **Fragile Dreams** que nos pondrá en un mundo postapocalíptico donde la luz del mundo ha sido consumida por la penumbra, pero eso no es todo, el resto de la humanidad ha desaparecido, dejando al protagonista con una gran incógnita que deberá resolver a través de su aventura. El juego se desarrolla en un ambiente diferente a los luminosos títulos de rol, así como también incorpora una perspectiva de tercera persona tipo **Silent Hill** que te dará una nueva experiencia de juego. Recomiendo ampliamente este juego para los fans de la aventura y para quienes gusten de los juegos de gran calidad y desafío.

Panteón:

Como les dije antes, los RPG han tomado nuevos bríos últimamente, pues hemos podido disfrutar de grandes juegazos en donde hasta los fans cerrados que no pueden aceptar que hay algo más que **Final Fantasy**, se maravillan por su genialidad y buena refrescada al género. Un ejemplo de esto es esta excelente obra que nos presenta una temática muy distinta al clásico niño huérfano heredero de un gran poder o algo así; en Fragile Dreams las cosas son un poco más oscuras y la historia te mantiene en suspenso y emoción de principio a fin. La verdad recomiendo mucho más que juegues esta novedosa entrega a un refrito más de **Crystal Chronicles.**

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
Sangre,temas sexuales, desnudos parciales, violencia fantastica

Shin Megami Tensei: **Strange Journey**

¡El mundo enfrenta una nueva amenaza, la raza humana está en peligro de desaparecer!

El año pasado Atlus demostró ser una compañía que está dispuesta a aportar su granito de arena para cambiar el género de los RPG, busca fórmulas nuevas tanto en *gameplay* como en historia, de forma que las experiencias que genere el título sean totalmente asombrosas, como es el caso de **Strange Journey**, un nuevo capítulo en su serie **Shin Megami Tensei** para Nintendo DS, del cual te hablaremos en esta ocasión, así que prepárate para hacer un viaje inesperado.

Las peores catásrofes ocurren cuando menos se esperan

Después de la gran historia que vivimos en **Devil Survivor**, creimos que pasaría un buen rato antes de vivir algo parecido, pero los programadores de Atlus tenían otros planes. **Strange Journey** es uno de sus proyectos más ambiciosos, en el que han cuidado todos los detalles al máximo, como es el caso de la trama, de la cual te contaremos enseguida.

Todo parecía estar normal en la Tierra, sin embargo, un extraño fenómeno apareció en la Antártida, un agujero enorme surgió de la nada, lo que obviamente causó dudas entre los habitantes, sobre todo porque después de un tiempo... comenzó a expandirse. Lógicamente que los científicos del mundo no se iban a quedar con los brazos cruzados, por lo que deciden mandar algunas naves hasta ese lugar para que investiguen el suceso. Todas con personal capacitado para hacer frente a cualquier contingencia que se pudiera presentar, por lo que parecen tener todo bajo control...



Una gran lucha está por comenzar, salir bien librado no va a depender sólo de lo bien que puedas utilizar tu armamento, sino también de la capacidad que poseas para lograr alianzas que puedan fortalecer tu equipo.

Al estar allá, se dan cuenta que lejos de ser un fenómeno natural, parece ser un portal hacia otra dimensión, en el que se encuentran seres y criaturas de todo tipo, dispuestas a defender su espacio, ya que al igual que los humanos, se sienten amenazados.

El camino puede resultar engañoso, mantente alerta

El juego pertenece al género de los RPG, pero la mecánica de exploración es distinta a otras obras del estilo como **Dragon Quest**, por ejemplo; no vas a poder ver a tus personajes, digamos que se trata de una perspectiva de primera persona, con la diferencia de que no puedes ver tus manos ni armas, simplemente avanzas por las habitaciones que desees y listo, aunque eso sí, los objetos, elementos de las escenas, así como los enemigos, estarán visibles en todo momento, y ya dependerá de ti si los enfrentas o si decides tomar otra ruta para rodear al problema.

Las batallas serán por turnos, tendrás a tu disposición un menú enorme de posibilidades, ya sea para atacar, defenderte, utilizar ítems o simplemente escapar; en ese sentido los programadores te han dado una amplia gama de posibilidades para plantear una buena estrategia de pelea. Como es común, con cada victoria que obtengas, vas a conseguir puntos de experiencia con los cuales tus habilidades van a mejorar bastante.

Te recomendamos que ubiques zonas en las cuales aparezcan enemigos pequeños, de este modo, cuando necesites subir de nivel, podrás regresar para derrotarlos y reunir algunos puntos fácil y rápido.



La historia de este título es fantástica, cada segundo que ocurre logra sorprenderte con un giro en los hechos que te hacen replantear tus objetivos.





No todo es tan malo como parece...

En la aventura vas a representar a un soldado entrenado para sobrevivir en condiciones extremas, pero no vas a estar solo, contarás con compañeros que te ayudarán en todo momento a aclarar el misterio del agujero negro. Muchos de tus enemigos van a ser demonios... pero si logras ser un buen mediador, y explicar de una manera correcta tus objetivos, conseguirás que se unan a tu causa.

Resulta fundamental que logres reunir a un equipo balanceado, por lo que debes analizar muy bien tus opciones, no pidas ayuda a cualquier demonio que veas, primero enfréntalos, checa sus puntos débiles así como sus ventajas, pues si no lo haces de este modo, vas a afrontar problemas en los encuentros, ya que un par de ataques enemigos pueden ser suficientes para mandar a tu party a descansar.

A lo largo de la aventura vas a encontrar más de 300 monstruos diferentes con los que puedes hacer equipo, por lo que no importa cuántas veces termines el juego, siempre tendrás la posibilidad de iniciar un nuevo reto y tener diferentes resultados.







Datos relevantes

1.- La serie **Shin Megami Tensei** ha tenido tanto éxito en Japón, que se pueden encontrar diversos artículos de colección, además de episodios de anime, lo cual complementa de forma perfecta el concepto.

2.- El primer juego de **Shin Megami Tensei** apareció para Super Famicom (versión japonesa del Super Nintendo) en 1992, momento desde el cual conquistó al público de ese país.

3.- **Devil Survivor**, última entrega que viera la luz en NDS el año pasado, ha obtenido excelentes calificaciones en todo el mundo, gracias a su sistema de batalla tan peculiar; si no lo conoces, es buen momento para adquirirlo.

4.- En esta serie también se podrían encontrar los juegos de Persona, saga que ha dado la vuelta al mundo por su excelente historia, esperamos que pronto la podamos disfrutar en consolas de Nintendo.

JUGADORES

1


Compañía: **Atlus** / Desarrollador: **Atlus** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY


GRÁFICOS

SONIDO


DIFICULTAD

HISTORIA

RANKING

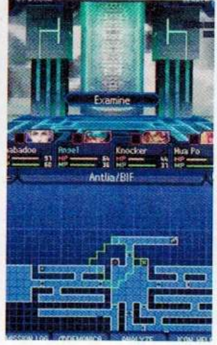

8.5





De no actuar rápido, el extraño círculo que apareció en la Tierra terminará con toda la raza humana, la única opción es aliarse con fuerzas desconocidas.







Alianzas de otro mundo

Atlus ha puesto mucho empeño en sus criaturas, cada una tiene habilidades distintas, pero por otro lado, han incluido un sistema de passwords que te permite ir creando al monstruo perfecto; de este modo puedes tener un set completo de opciones dependiendo la problemática que vayas a enfrentar, pero además, puedes compartirlos con tus amigos, lo que representa sin duda un gran extra.

Contrario a lo que suele ocurrir con los RPG, en **Strange Journey** presenciaremos escenas de violencia que **Mortal Kombat** envidiaría, a las que se suma un argumento maduro, que se va desenvolviendo de manera pausada, usando elementos y expresiones que te harán cuestionarte acerca del destino de la humanidad.

AMENAZAS DEL ESPACIO

Dead Space:
Qué mejor manera de representar los riesgos que tiene la exploración espacial que con este título. **Dead Space,** de Electronic Arts para Wii nos lleva a una colonia espacial que ha sido invadida por una extraña raza extraterrestre que de no detenerse a tiempo, puede terminar con la vida en la Tierra, por lo que un grupo de improvisados soldados deber detenerla a toda cosa.

Star Fox Assault:
La aparición de enemigos de distintas partes del Universo no es nada nuevo en los videojuegos, de hecho es un elemento recurrente. Un ejemplo perfecto es el de los **Apparoids**, criaturas que invadían cualquier organismo vivo para manipularlo a su antojo; aparecieron en la última aventura de **Star Fox** para Nintendo GameCube, que por cierto, es uno de los más emotivos de la serie.

La música es de lo mejor que hayamos escuchado en la consola, logra añadir tensión a los recorridos que realizas; de hecho, no hay mejor manera de disfrutarlo que con unos audífonos, te aseguramos que en minutos estarás nervioso.

Un nuevo mundo en doble pantalla

Pasando a lo que es el aspecto visual, los escenarios están diseñados en 3D, realmente se ven muy bien trabajados, con atención especial a las texturas; en cuanto a los personajes, son *sprites* en 2D, parecido a lo que se realizó en **Doom** de SNES, pero con una mejor calidad en la definición de la imagen, que a pesar de no tener volumen, logra transmitir a la perfección el drama del momento.

De todos los géneros que existen, el de los RPG es el que más ha recibido cambios gracias a las ventajas que ofrece el Nintendo DS, lo que nos permite vivir aventuras fantásticas como **Strange Journey**. Atlus está volviéndose un desarrollador importante en el medio, su franquicia **Shin Megami Tensei** es sinónimo de éxito, por lo que no debes perderte esta entrega, esperamos que después del salto a Wii, realmente lo merezca.



RANKINGS

Master:
Siendo honesto, no esperaba mucho de este título, pero me ha sorprendido gratamente. **Strange Journey** es sumamente adictivo, a pesar de que se *gameplay* pudiera resultar complejo para muchos, y esto se debe a su gran argumento; en todo momento te plantean dudas y retos que rondan en tu mente hasta que descubres la verdad, simplemente excepcional. Mención aparte para la música, es magnífica, de lo mejor que he escuchado para el sistema, lástima que en América no se acostumbre lanzar los *soundtracks*. Te lo recomiendo ampliamente, te aseguro que lo vas a disfrutar bastante, tanto la historia como el *gameplay* son extraordinarios, conócelo.

Crow:
No se si recuerdan **ShadowGate**, Un gran juego de rol que tenía una perspectiva diferente a lo convencional (de navegación tipo **Doom**), pues de ese estilo, es decir, en primera persona con acciones que tendrás que decidir para conducirte a través de los escenarios. Gráficamente es de lo mejor que ha salido en esta temporada y nos muestra un diseño de personajes bastante completo que nos dará pauta a una amplia historia tipo RPG donde la exploración, acción y aventura serán las piezas clave para tu entretenimiento. Como seguidor de los RPG, me encantó, su historia se sale de todo lo tradicional, para ofrecernos dilemas más complejos que dan un toque especial al juego.

Panteón:
Atlus es una compañía conocida porque se avienta un juego bueno, uno malo, uno bueno, uno malo, y así sucesivamente. En esta ocasión toca el turno al juego bueno, pues **Shin Megami Tensei** es un RPG con muchos puntos a favor que lo hacen, si no un favorito o un clásico, al menos una muy buena opción para los propietarios de un Nintendo DS y que gusten de este género. Para bien o para mal, como últimamente han salido otros RPG y juegos de estrategia muy buenos, resulta difícil decidirse si comprar o no esta nueva propuesta de Atlus. Si tienes oportunidad, chécalo antes de comprarlo y podrás tomar una mejor decisión.

Glory of Heracles

El nuevo desafío de Nintendo



La compañía de Kyoto siempre se ha catalogado por ofrecernos juegos de alta calidad en todas las categorías; hemos visto títulos de acción, estrategia, peleas, deportes e incluso buenos RPG que no le piden nada a las exitosas franquicias de Square-Enix. Un claro ejemplo de esto último es **Golden Sun**, que llegó hace un tiempo para Game Boy Advance y ahora está próximo a su esperado retorno, pero en nueva generación. Así, Nintendo anunció en el E3 pasado un nuevo título llamado **Glory of Heracles**, para muchos quizá no sonó ninguna campana, pero para otros tantos, se habrán dado cuenta que es una nueva entrega de una franquicia muy popular para los nipones, es decir, en Japón existen diversas versiones que han aparecido desde la década de los 80.



El desarrollo de esta aventura nos reuerda al de otra obra de Nintendo, **Golden Sun.**









Aventura al máximo

Sin embargo, con **Glory of Heracles** se marca la primera ocasión que esta franquicia sale de Japón para llegar directo a nuestras manos, en forma de una intensa aventura RPG con detalles de aventura que nos mantendrá con las manos ocupadas por un largo rato. Es decir, para nada se trata de un juego que pudiera terminar de pisapapeles, o como aquellos que te ponen verde de coraje por haberte gastado tus ahorros en un bodrio de juego en lugar de aventar las monedas a la fuente de los deseos... eso no pasa con este título, la acción, música, escenarios y diseño de historia y personajes harán que no te arrepientas de haberte despojado de tus billetes, pero, ¿quieres enterarte de más? Checa el siguiente análisis y ¡prepárate para la aventura!

¿Sabías que?

1.- El primer juego de esta franquicia en aparecer fue **Tojin Makyoden Heracles no Eiko** para el NES en junio de 1987; mientras que el último en ver la luz -antes de la llegada del Nintendo DS- fue **Heracles no Eiko IV: Kamigami kara no Okurimono** en el Super Famicom.

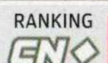
2.- Los derechos originales de Heracles pertenecían a Data East, mismos que nos trajeran títulos como **Robocop**, **Heavy Barrel**, **Bad Dudes vs Dragon Ninja** o **Karate Champ** para Arcadia e incluso sus adaptaciones para NES; sin embargo, luego de irse a la quiebra, los derechos de la franquicia "**Heracles**" fueron adquiridos por Nintendo, resultando en el desarrollo de **Glory of Heracles**.

3.- Heracles no Eiko: Tamashii no Shomei (Glory of Heracles) lo que fue anunciado para América en el E3 del 2009, pero desde el 2008 ya estaba disponible en Japón en donde fue muy bien recibido luego de 14 años de ausencia, esa es una gran carta de presentación.





Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **PAON** / Categoría: **Role Playing Game**

GAMEPLAY  GRÁFICOS  SONIDO  DIFICULTAD   HISTORIA 

RANKING  8.0

El héroe más fuerte del mundo

Quizá hayas escuchado la historia de Hercules (en la mitología romana) o también conocido como Heracles (en la griega); en este título, se enfoca en la idea de la mitología griega y por lo tanto notarás diversas referencias a los personajes de la Antigua Grecia aunque no estará canalizada a eventos explícitos en particular. La historia comienza con un personaje quien despierta confuso en las islas de Creta. Él no recuerda cómo llegó allí y mucho menos... su identidad, por lo que decide emprender una arriesgada aventura por descubrir sus orígenes; así, él pronto encuentra compañía con pasados un poco similares y se entera de que es inmortal... tal como lo son sus nuevos amigos. Las ninfas dicen que se trata de **Heracles**, el legendario héroe... pero, ¿será cierto?



El Olympo

Algunos de los personajes que vas a encontarte en tu travesía.

La aventura que vivirás está llena de retos y desafíos que deberás librar usando no sólo tu habilidad con las manos, sino también mental, descifrando todos los acertijos que se te presenten.

Por otro lado, las grandes ciudades están siendo atacadas por monstruos mitológicos, aterrorizando hasta a los más valientes aldeanos. **Heracles** y sus nuevos amigos deciden ir a combatir ese desastre y de paso, tratar de descubrir quién es ese semidiós que no recuerda ni lo que cenó el día anterior. En **Glory of Heracles** disfrutarás de una historia profunda cuyas características principales lo hacen digno de los clásicos juegos de rol. Su sistema de batalla y magia pueden ser mejorados conforme avances en el juego mediante el dominio de retos diseñados específicamente para la pantalla táctil; además, podrás visitar ciudades tan importantes como Esparta, Atenas e incluso el Monte Olimpo (mientras no te encuentres con 300 espartanos, todo va bien). En cuanto a las magias, éstas tendrán numerosos efectos, como ocurre comúnmente en los juegos de rol. Servirán para causar daño directo a los enemigos, regenerar la energía de alguno de tus aliados o incrementar o decrecer las características físicas del amigo/enemigo, así que utilízalas sabiamente, pues serán parte importante para el desarrollo de tu aventura. Por supuesto, en tu camino encontrarás artefactos o pociones para mejorar tu condición de guerrero mitológico, como hierbas medicinales, nuevas magias, habilidades, armas y equipo.





HÉROES MITOLÓGICOS

PORQUE NO SÓLO EN LOS CÓMICS HAY GRANDES GUERREROS

Pit (Kid Icarus)

Recientemente lo vimos como uno de los gladiadores de nueva generación para **Super Smash Bros. Brawl**, aunque su primera incursión en videojuego fue en **Kid Icarus** (NES, 1986), la temática de este juego nos presentaba detalles de la mitología griega, ubicándose en un lugar llamado **Angel Land**. Su misión es rescatar a **Palutena**, la diosa de la Luz; para lograrlo, **Pit** debe cruzar por tres áreas hasta llegar al reino de **Palutena**. Adicional a la versión de NES, en 1991 se lanzó una versión exclusiva para el Game Boy Advance que llevó por nombre **Kid Icarus of Mythsand Monsters** y conservaba la esencia en cuanto a trama y estilo de juego. Se han hecho rumores sobre una nueva versión para Wii, pero nunca se comentó oficialmente.

Seiya (Saint Seiya)

Ya que hablamos de personajes que hacen hasta lo imposible por salvar a sus diosas, otro héroe tradicional es **Seiya** (**Caballeros del Zodiaco**). Su lucha lo ha llevado a combatir en contra de dioses de la talla de **Odin**, **Zeus**, **Hades**, **Abel**, **Elis**, entre otros que han tratado de poner en riesgo la vida de la reencarnación de **Atena**. Siendo un caballero de bronce, su poder se basa en la amistad y su sacrificio por la humanidad, así como otros valores como amistad, entrega, perseverancia y sobre todo, bajo la idea de nunca rendirse y siempre enfrentar los retos que vengan. Su última aparición fue en **La Saga de Hades** y próximamente se estrenará **La Saga del Cielo**.





En Conclusión

Glory of Heracles es una nueva apuesta de Nintendo en cuanto a juegos de calidad en RPG se refiere, gráficamente cuenta con grandes elementos y animaciones que lo hacen sobresalir, aunque su fuerza radiará aún más en la historia y cómo se desenvuelve a través de tus avances, permitiéndote explorar múltiples territorios y conociendo nuevas personas que te darán información para continuar. La duración del juego se mantiene en el promedio y será una excelente oportunidad para los jugadores no tan experimentados, al contar con una dificultad moderada, no obstante, si eres experto en este tipo de juego, pasarás un grato momento al descubrir la verdadera identidad del héroe principal.

RANKINGS

Master:

El juego es simplemente excepcional, Nintendo ha hecho un gran trabajo, el *gameplay* resulta intuitivo y fácil de comprender, lo que representa jugadas vistosas desde el comienzo; en cuanto a los gráficos son asombrosos, un manejo de luces digno de cualquier **Final Fantasy**. Pero si tuviera algo que destacar por encima de todo, sería que se trata de una nueva franquicia, que si se cuida y se lleva como debe, puede dar mucho de qué hablar en los próximos años, tal vez y hasta una entrega en Wii, pero bueno, dejemos que todo transcurra a su ritmo y por lo pronto sólo nos queda disfrutar de este juego, que demuestra que las grandes obras también aparecen en NDS.

Crow:

Tal como ocurrió con **Golden Sun**, este título (**Glory of Heracles**) ha sido muy silencioso en los meses antes de su lanzamiento, no obstante, en cuanto lo tengas en las manos te darás cuenta que se trata de un juego RPG muy completo, donde encontrarás una historia sólida y diversidad en personajes, quienes tienen muy bien definidos sus roles y las acciones que desarrollarán dentro de la trama. Gráficamente se mantiene en nivel estándar, pero donde gana puntos es en el *gameplay*, que resulta mucho más sencillo y dinámico que en otros títulos del mismo género. Por donde se le quiera ver, es un trabajo completo que te recomiendo ampliamente, no te vas a arrepentir.

Panteón:

Me da mucho gusto que los RPG han retomado mucha fuerza últimamente; en esta ocasión tenemos una propuesta más que no sólo nos presenta una opción que podemos añadir a nuestra colección, sino que incluso tiene muchas características que lo hacen un clásico instantáneo que no puedes dejar pasar si eres fan de las aventuras épicas y del género. Lo raro es que no es exactamente la imagen del gran héroe **Heracles** tradicional, pero al menos no es un niño fresa como el que nos presentó Walt Disney, ¿no crees? Si buscas algo que realmente valga la pena para tu NDS y que te dure más que un fin de semana, no lo pienses y dale una buena checada.

Cuando la noche parece haber cubierto todo a su alrededor... siempre quedará una salida más; tu deber es encontrarla

Sands of Destruction

Parece ser que SEGA desea regresar al tiempo en que los juegos RPG dominaban el mercado, ya que además de **Phantasy Star Zero** e **Infinite Space**, nos trae otro excelente trabajo para el Nintendo DS, bajo el título de **Sands of Destruction**. Tal vez el nombre no te diga mucho, pero ha sido bien recibido en Japón, por lo que se espera que en nuestro continente tenga un éxito similar, todo gracias al esfuerzo y dedicación que todo el equipo de desarrollo ha puesto en esta obra. Estamos simplemente frente a un juego excelente.

Pelea por tu libertad

La trama de **Sands of Destruction** nos lleva a una tierra lejana, en la que los humanos han sido relegados del control, no son más que simples esclavos de una raza conocida como **Ferals**, que atormentan cada día a sus dominados. La situación no se puede tolerar un segundo más, por lo que un grupo de humanos, comandados por el joven **Kyrie**, buscan terminar con la opresión y florecer como la civilización que una vez fueron.

El elegido, Kyrie, lleva en su interior un poder inmenso, que de aprender a controlarlo, podría liberar fácilmente a su pueblo... cada batalla que tendrás es un intento por dominar y comprender dicha energía.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Violencia fantastica, lenguaje moderado

Comienza de forma sencilla, de hecho los primeros compases del desarrollo son hasta predecibles de cierta forma, pero lo cierto es que conforme avanzas y reúnes pistas, el argumento se complica, te atrapa, sobre todo porque se crea un lazo especial con los personajes que conocerás, lo cual merece un aplauso para los programadores, ya que han logrado dotar a los protagonistas de un carisma único.





Compañía: **Sega** / Desarrollador: **Sega** / Categoría: **RPG**





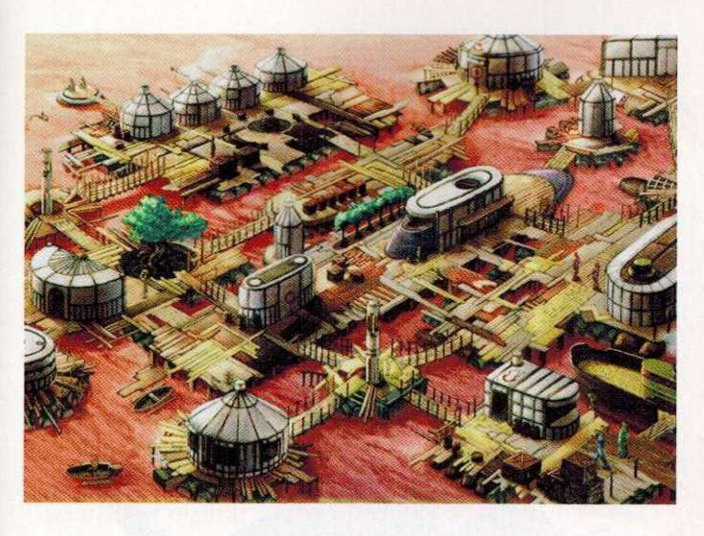







RANKING






La historia de cada personaje es única, tienen un gran desarrollo.

Mostrando un mundo diferente

Siguiendo con el estilo impuesto por obras como la serie **Final Fantasy**, este juego utiliza gráficos en 3D, aunque han mantenido un aspecto clásico, tradicional en los escenarios y entornos, que de cierta manera recuerde a los jugadores los grandes años de las consolas de 16 bits, al mismo tiempo que muestra a las nuevas generaciones una historia acorde con los tiempos que corren; por ese aspecto no existen quejas ni problemas.

Ahora pasemos al modo de juego, que sin duda es el alma de todo titulo. Lo primero que hay que resaltar, es que durante las batallas y ciertas etapas del juego, todo se va a desplegar en ambas pantallas al estilo de **Yoshi´s Island 2** o **Sonic Rush**, lo cual agradecemos bastante, sobre todo cuando se había vuelto una costumbre que en la parte superior sólo se mostraran estadísticas. Lo anterior te obliga a pensar de forma distinta tus ataques y a organizar a tu equipo para poder superar a tus adversarios, ya que éstos pueden estar ubicados en cualquier parte.

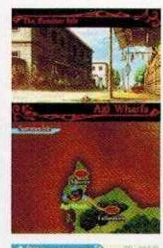
Las primeras batallas que libres siempre serán duras, prácticamente tendrás que usar hasta las piedras que encuentres en el camino para no sucumbir ante pequeños enemigos, pero como todo en la vida, no será para siempre. Cada victoria te generará puntos de experiencia con los que tú y tu equipo mejorarán sus habilidades, pero ahora bien, siempre debes recordar que habrá momentos en los que ni derrotando a medio pueblo podrás imponerte a ciertos adversarios, por lo que tu misión en esos momentos será buscar una estrategia ganar experiencia de una manera balanceada en tu *party*.

Cada uno de los integrantes de tu equipo cuenta con movimientos especiales, los cuales causan un daño mayor a tu oponente y son acompañados de una vistosa animación que agrega emoción y drama a las partidas.

Ya que hablamos de los jefes finales, debemos decirte que son descomunales, con rutinas complejas que deberás analizar a conciencia no sólo para poder dañarlos, sino también para esquivar sus ataques también en el momento justo.

Acepta tu destino y lucha por él

Sands of Destruction es un RPG completo, reúne todos los requisitos que los seguidores del género esperan, pero resaltaríamos su *gameplay* estratégico que te incita a mejorar cada segundo. Sabemos que existen varias ofertas similares, pero te aseguramos que merece una oportunidad, pasarás gratos momentos con él.









RANKINGS

Master:

Desde hace tiempo, la competencia para las sagas como **Dragon Quest** o **Tales** está más fuerte que nunca, ya que ahora los desarrollos están siendo respaldados por consolas que mejoran la experiencia de juego, como lo son el Nintendo DS y el Wii. **Sands of Destruction** no es la excepción, pertenece a la nueva oleada de juegos RPG que intentan ganarse un lugar en el medio, sitio que honestamente están peleando con algo más que sólo el nombre, con creatividad, situación que desde mi punto de vista, les da la ventaja. Te aseguro que no vas a arrepentirte si le das una oportunidad, la merece, pasarás horas enteras jugando, buscando nuevos retos, es diversión garantizada.

Crow:

SEGA nos presenta un nuevo título RPG que nos propone una historia diferente a lo convencional, por supuesto, para el Nintendo DS y Nintendo DSi. Aquí se retoman ciertos elementos gráficos y conceptuales de otras franquicias del género, pero sólo como principios, pues a partir de allí, la historia y elementos del juego se vuelven únicos y especiales para que no sientas que estás jugando algo similar. Me agradó el estilo gráfico que, aunque no es tan espectacular como en otras aventuras, sí te mantiene inmerso con las características, pueblos y diferentes escenarios en los que tendrás que participar. En cuanto a la dificultad, no es tanta, en realidad, pero lo suficiente para que no te aburras mientras lo juegas.

Panteón:

Aquí tenemos otra opción para los fans de los RPG; **Sands of Destruction** es una propuesta de Sega que entra con el pie derecho al mundo de las aventuras épicas con un sólido *gameplay* y muchas opciones que te mantendrán siempre a la expectativa, pues los combates son muy buenos, la historia es intrigante y en cuanto a los gráficos y musicalización, la verdad sí le echaron ganas. Lo que siento es que para los que no estén tan acostumbrados a este tipo de juegos, les costará un rato hacerlo a todas las opciones que tiene disponibles; pero fuera de eso, es una excelente opción que no puedes dejar de checar.

RPG que jamás llegaron...

Wonder Project J:
Es un juego con gráficos al estilo anime que apareciera para el Nintendo 64 en 1996 sólo para Japón; durante mucho tiempo se mantuvo viva la esperanza de su aparición en América, pero jamás ocurrió. Es considerado como uno de los mejores exponentes del género en la consola, ya que además de poseer una jugabilidad única, sus gráficos eran asombrosos.

Far East of Eden Zero:
El SNES vio los mejores RPG de la historia, entre ellos uno muy especial, **Far East of Eden zero**, que por desgracia nunca pudo llegar a nuestro continente. Lo curioso de esta obra, es que pertenecía a un concepto novedoso que denominaron PLG, o *Personal Life Game*, que permitía a los jugadores llevar un control de sus actividades mediante un horario real.


En el Oeste, los únicos compañeros que tendrás serán un revólver y una katana...
TEEN
T
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia animada, lenguaje moderado, temas sugestivos moderados, violencia.
© 2010 Capcom

Red Steel 2

Originalmente, Ubisoft vio en el Wii la forma importante de movimientos que podríamos realizar a través del Wiimote, sintiendo cómo controlábamos los trazos de la espada con gesticulaciones simples; así surgió el primer **Red Steel**, logrando una crítica mediana, pero formando los cimientos de lo que próximamente tendremos en nuestras manos con la secuela, pues ya con los avances tecnológicos del Wii MotionPlus, **Red Steel 2** toma un rumbo completamente diferente en *gameplay*, consiguiendo que los movimientos de tu muñeca ahora sí tengan una respuesta idéntica dentro del videojuego (si ya probaste **Wii Sports Resort** ya sabrás a lo que nos referimos). Pero esto no es lo único que ha mejorado en **Red Steel**, así que checa la siguiente reseña para que conozcas todos los detalles de este espectacular juego exclusivo para Wii.



¿Sabías que?

1.- Red Steel 2 Incluirá un Wii MotionPlus para que rápidamente comiences a disfrutar de la novedosa forma de juego que es posible sólo a través de dicho accesorio.

2.- Los enemigos en **Red Steel 2** vendrán en dos categorías principalmente, peleadores o gatilleros (aunque posteriormente habrá algunos con ambas cualidades). Los primeros generalmente tratarán de atacarte en grupo para rodearte y aniquilarte, mientras los segundos enviarán sus municiones desde una distancia prudente, así que checa bien tus objetivos para que salgas bien librado del combate.

3.- El sistema de combate funciona mediante un mecanismo intuitivo de ubicar enemigos, el cual puedes modificar para que tengas el nivel de control que más te agrade (ya sea mira automática o manual).

4.- Conforme avances en el juego, conseguirás más y mejores combos y movimientos finales. El protagonista obtiene recompensas por cada combate y si usas los golpes correctos para cada rival, tus puntuaciones serán mejor gratificadas.

El despertar de un nuevo héroe...

Red Steel 2 es un juego de acción en primera persona donde puedes combinar ataques con tu espada y pistola para garantizar un *gameplay* diferente y con bastante acción. En el momento del combate, lo que hagas en la realidad con tu muñeca (giros, cortes y demás acciones) se verá reflejado en la pantalla, teniendo una rotación de 360 grados para que nadie te sorprenda, incluso si pretenden atacarte por la espalda.



La movilidad ha sido ajustada para que puedas crear jugadas de diferentes estilos con ayuda del Wiimote.



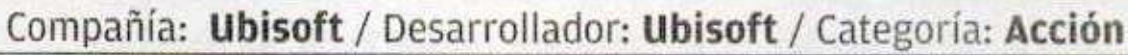


JUGADORES



1





Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Acción**

GAMEPLAY



GRÁFICOS



SONIDO





DIFICULTAD



HISTORIA

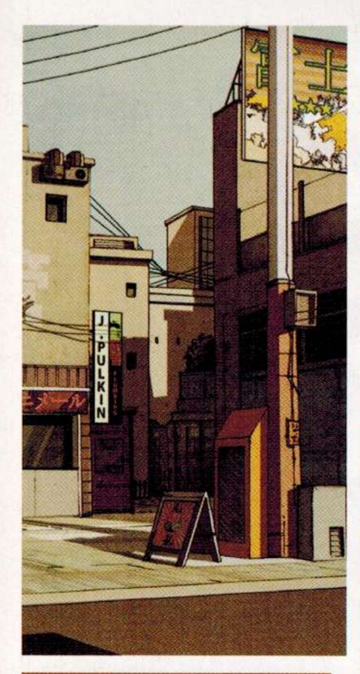


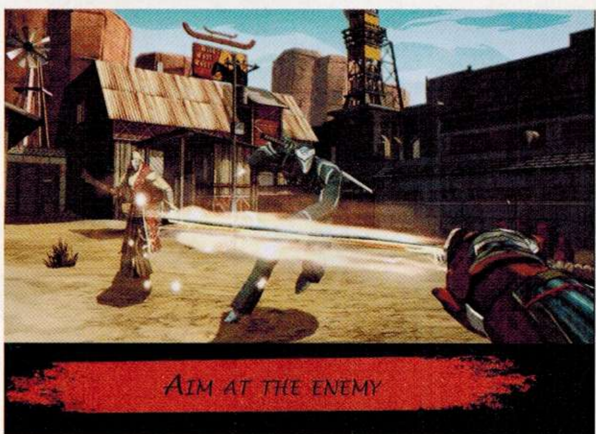


RANKING CN

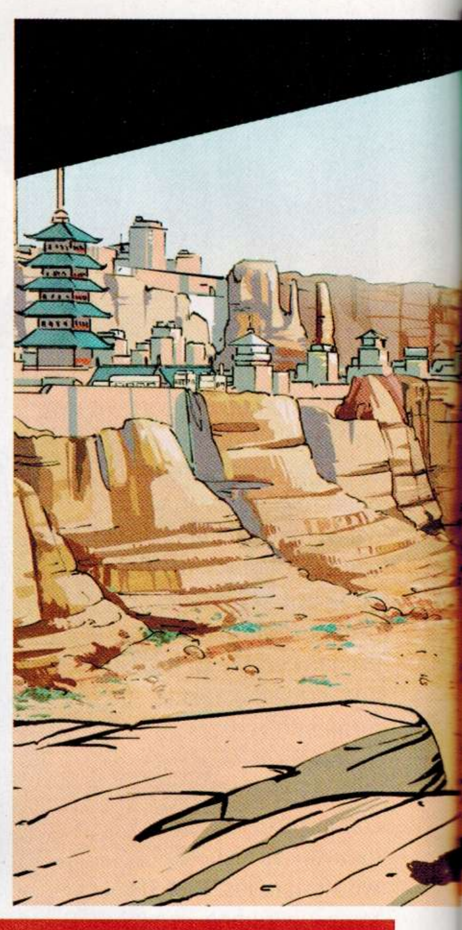


9.0









Sácale provecho a tu Wii MotionPlus

¡Para que tus juegos sean cada vez más realistas!

Wii Sports Resort

Nintendo nos presentó originalmente el Wii Motion Plus en un E3, teniendo como base el juego **Wii Sports Resort**; allí veíamos cómo la nueva era de jugar se volvía una realidad, pues este pequeño accesorio que se conecta en la parte baja del Wiimote, nos brinda la función de leer nuestros movimientos y transportarlos a la pantalla con una fidelidad real, es decir, el minijuego de arrojar el *frizbee*, un *swing* mínimo de tu muñeca lanzará el disco a corta distancia, mientras que uno más potente te dará más alcance, sin mencionar que el ángulo de tus giros también afectará la trayectoria del disco.

Grand Slam Tennis

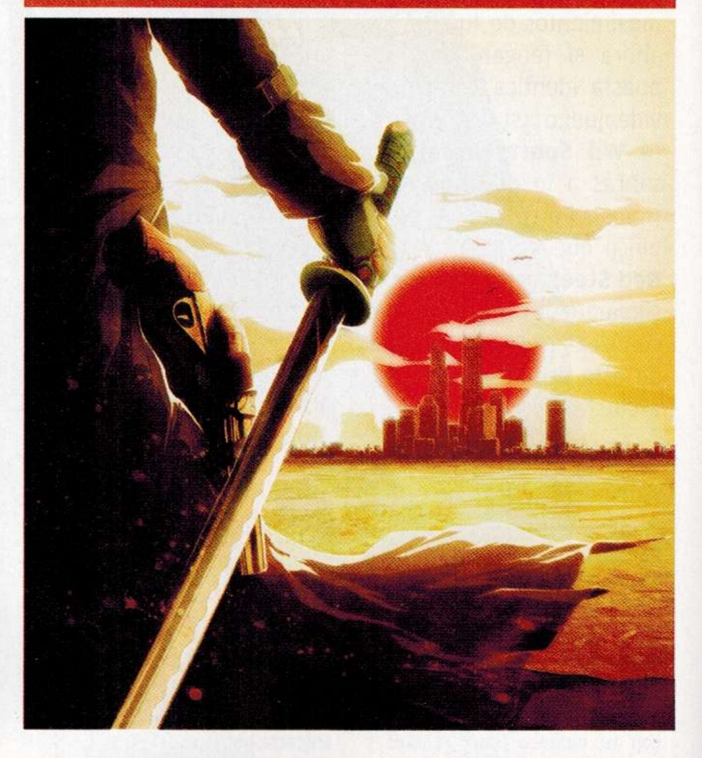
Jugar el minijuego de Tennis de **Wii Sports** era de por sí bastante divertido, pero cuando Electronic Arts puso a prueba el nuevo Wii MotionPlus en su franquicia de Tennis, el resultado fue maravilloso. Puedes jugar con o sin el nuevo accesorio, pero la diferencia se nota brutalmente, desde el momento que controlas perfectamente la dirección de la pelota con los movimientos de tu muñeca, así como la potencia del disparo a través de la fuerza de tus gesticulaciones. Sin lugar a dudas, se ha dado un paso adelante para este deporte y muchos otros juegos que vean en este accesorio, una vía para enaltecer el *gameplay*.

¡Nuevo héroe, historia diferente!

Scott Monroe (el héroe del primer **Red Steel**) obtuvo lo que quiso, su venganza está completa y con ello los Sato Gumi ya están tranquilos porque su padrino ya puede estar en paz. Pero no solo en Japón se viven historias de peligro, acción y donde el trabajo duro lo tiene que hacer un solo hombre. Del otro lado del mundo, en un inmenso desierto y con el sol irradiando con toda su potencia, se encuentra un espadachín quien llega a una ciudad caótica armado con una espada y su revólver. El nuevo protagonista es un peleador profesional, miembro de un clan de protectores. Él ha viajado por mucho tiempo y estuvo lejos de su territorio por razones misteriosas, pero cuando regresó a su casa descubrió que era el último de su clan, su gente fue eliminada por un villano desconocido, y ahora el caos gobierna en las calles.

Clamando venganza, nuestro nuevo héroe emprende una aventura que lo lleva a luchar en feroces combates, para así darse cuenta quién ordenó la aniquilación de su gente, viajando hacia Caldera para convencer a los residentes de que se defiendan de las bandas criminales que han convertido el pueblo en una tierra sin leyes. Ahora, el misterioso hombre se defenderá y atacará sin temor alguno, pues tiene todo para ganar y nada que perder; sin embargo, durante tu aventura por las áridas tierras de este lugar, irás descubriendo más sobre los detalles que orillaron a este peleador solitario a afilar su katana y poner hasta la última bala dentro del tambor.

Ubisoft ha querido recrear todo el concepto de **Red Steel**, y lo han logrado de gran forma este título es una obra de arte.



Enfrenta a varios enemigos que aumentarán gradualmente su fuerza y poder; además, compite en contra de jefes de escenario quienes requerirán de toda tu habilidad para vencer en las épicas batallas de **Red Steel 2.**

El nuevo Viejo Oeste...

En Ubisoft decidieron empezar desde cero y dar carpetazo a la historia de la entrega pasada, comenzando así con un nuevo diseño de personaje y estilo de juego que ahora, gracias a las características del Wii MotionPlus, se vuelven mucho más realistas por lo que lo más acertado fue dar vida a una nueva aventura, construyendo un universo diverso, situaciones diferentes, héroes distintos y por supuesto, *gameplay* mucho más intuitivo y creativo para que te sientas cada vez más inmerso en el videojuego (sin mencionar la impactante calidad gráfica que supera drásticamente a su versión anterior).

Conforme avances en el juego, visitarás numerosas locaciones a través de Caldera, una metrópolis situada en la ciudad ficticia de Nevada que posee una peculiar mezcla donde las culturas occidentales y orientales se combinaron en un mundo fuera











de toda realidad. El Wii MotionPlus ofrece un reconocimiento 1:1 donde tus movimientos de la espada y pistola serán réplica precisa dentro del juego. Podrás atacar a los villanos del modo que desees, con un combate natural y de acuerdo con tus indicaciones; entre más fuerte te muevas el Wiimote, más severo será el *swing* de la katana sobre tu oponente. Con lo anterior, te sentirás como un espadachín real, pues la perspectiva de primera persona ayuda a ver el escenario como si fuera a través de tus ojos, luchando en contra de hasta seis enemigos simultáneamente. De hecho, si aprendes los ataques correctos, podrás bloquear la ofensiva rival (ya sean balas o espadas) e incluso contraatacar para dar paso a movimientos finales sorprendentes.

RANKINGS

Master:

Después del sabor de boca agridulce que representó la primera parte de esta serie, Ubisoft decidió replantear la idea, comenzar de cero, ahora apoyándose en el nuevo Wii MotionPlus, que nos da la libertad de marcar movimientos que antes hubieran sido imposibles. Aunque la historia es buena, la pondría en segundo lugar, el *gameplay* es el que se lleva las palmas en esta versión, que no dudo en recomendar; será uno de los grandes juegos de este año y seguro que de la consola, ahora esperemos que la compañía mantenga este mismo camino en sus otros proyectos y que no se trate de un hecho aislado. **Red Steel 2** es de los mejores juegos en Wii.

Crow:

El primer **Red Steel** que salió en el 2006 me gustó bastante y eso que los movimientos no eran tan reales como son ahora. Asimismo, me encantó que hicieran un cambio de guión y personajes, así podemos disfrutar de nuevos elementos que, combinados con las tecnologías de Nintendo y el talento de los desarrolladores, hacen de esta secuela un título deseable para esta temporada. Se incrementó la calidad gráfica y sonora, se mejoraron texturas, duración del juego y sobre todo, la inteligencia artificial de los personajes, así nos dará más variedad de combate y no nos aburriremos repitiendo lo mismo cada vez que venga un grupo a pelear.

Panteón:

Después de tantos años, por fin **Red Steel** tiene una secuela para aquellos que quedamos contentos con la primera entrega. Para ser sincero, me pareció muy buena la forma en la que mejoraron casi todos los aspectos del juego, creo que lo que se lleva más las palmas es la inteligencia artificial de los adversarios, pues ya no será tan fácil acabar con ellos. Si estás buscando un título que te dure más que un fin de semana y que puedas volver a jugar con gusto después de un buen rato, no lo dudes y adquiere este juego, especialmente si disfrutaste como yo del primero. Espero que no lleguen a chotear esta franquicia, pues perdería su gran estilo y concepto...

El Control de LOS PROFESIONALES

Por AXY

Ser un mejor videojugador

¡Hola, chicas y chicos! Soy de nuevo su amigo Axy; fíjense que platicando con unos amigos, estuvimos tratando varios temas como cuántos juegos habíamos terminado, en qué géneros éramos buenos y en cuáles no, y otros tantos temas similares. Después de la reunión, me puse a analizar los diferentes puntos de vista de cada quien acerca de su vida como videojugador, y obviamente me di cuenta de algunos detalles que a veces pasamos inadvertidos, pero que ahí están latentes en todo momento. Se trata más que nada de por qué y cómo llegamos a ser buenos o malos jugadores, pues es bien sabido que no somos perfectos y todos tenemos errores; de igual manera, hay puntos que nos hacen llegar a ser mejores, y son ésos los que deseo compartir con todos ustedes en esta ocasión.

Obtén el 100%

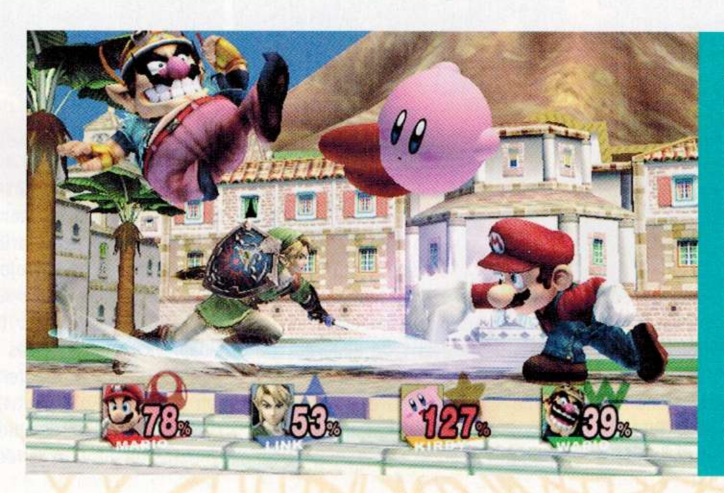
Ya antes había hablado acerca de que en varios juegos nos desafían a conseguir cierto porcentaje para habilitar nuevas opciones, personajes, etc., pero muchas veces no es la idea de conseguir todo lo que un juego ofrece, sino más bien por tener el orgullo de alcanzar el tope de cada título. El lado malo es que luego nos enfrascamos demasiado y olvidamos inclusive si el juego es divertido o no, con tal de tener el máximo porcentaje. Mi opinión es que si es humanamente posible, y tenemos el tiempo para ello, no hay nada de malo en buscar el 100%, pero no debemos dejar que nos absorba a un grado mayor. Saber cuándo decir "basta", también es indicio de madurez y responsabilidad de un buen jugador; no es bueno ser tan obstinado.

Saber perder

Uno de los más grandes retos que un buen videojugador debe superar es no dejarse llevar por el enojo y tratar de no tomar personal el hecho de ser derrotado. Créanme, hasta nosotros nos enojábamos antes cuando perdíamos un *round* o no podíamos pasar una etapa, pero con el tiempo vas pensando mejor las cosas y te das cuenta de que no vale la pena perder los estribos, pues además de que nadie va a querer volver a jugar contigo por enojón, simplemente te bloqueas y menos puedes cumplir el objetivo en cualquier juego. Recuerda que los verdaderos ganadores se forjan por sus derrotas y no por sus victorias. Mientras más pronto aprendas y apliques esta regla, será mejor y tendrás más oportunidades de ser apreciado por tu humildad.

Ganar no lo es todo

Ya vimos a los malos perdedores, pero no debemos olvidar a los malos ganadores. Si al ganar te burlas de tu contrincante, haces alarde de tus habilidades y te vanaglorias de ser invencible, vas a ver rápidamente cómo te conviertes en el campeón, pero de los más chocantes. El saber que pudiste terminar un juego difícil es un orgullo personal que debe quedarse como tal; de igual manera, si al vencer a alguien en cualquier tipo de competencia, demuestras tu espíritu deportivo y eres humilde, serás admirado por tu sencillez como persona, más que por tu destreza con el control. Créanme, sé lo que les digo.



Juegos como este gran clásico se disfrutan mejor si hay compañerismo y un buen entendimiento entre jugadores. Debemos saber perder y ganar.

No acabes con todos

Este es un consejo muy básico que le doy a mis amigos y que yo mismo puse en práctica hace algunos años. Al ir pasando una etapa, es común querer eliminar a cuanto enemigo aparezca en pantalla; esto no es tan malo, pero es una tendencia que te puede resultar contraproducente, pues en una de ésas, puedes perder una vida, energía o inclusive el juego por no avanzar rápido. Además, si estás jugando con tus amigos, caerás mal porque parecerá que solamente te estás luciendo y no juegas por diversión.

Hasta los mejores practican...

Algo que he notado en la mayoría de los jugadores que he visto que realmente dominan un juego o a sus personajes es que nunca dejan de practicar. No importa qué tan bien te salga tu combo aniquilador, con el tiempo te tomarán la medida y serás superado por alguien más. Trata de mantenerte siempre fresco, intentando nuevas combinaciones, ampliando tu repertorio de jugadas y puliendo tus técnicas con cada enemigo o jefe; esto te dará siempre una mayor habilidad, evitará que te "oxides", y te mantendrá listo para enfrentar cualquier reto. ¿O por qué crees que los juegos traen una opción que se llama "Practice"? No hay nada de malo en volver a lo básico para siempre mantenernos en forma.

Tranquilidad, virtud de oro

Mantener la calma al momento de jugar es algo básico si lo que deseas es ganar o cumplir una misión. Como ya mencioné antes, no es bueno enojarse, pero también es malo desesperarse, pues no piensas bien y no puedes controlar a tu personaje; más bien, el juego es el que te controla a ti. Así sea en juegos de acción, deportes, peleas, etc., conservar la calma siempre te rendirá frutos y te permitirá tener tus habilidades y atención al 100%. Si demuestras que puedes estar tranquilo aun en los momentos más cardíacos de una reta, tus adversarios serán quienes se pongan nerviosos y cometerán errores que te servirán para ganar si los aprovechas con sabiduría.

Juega con todos

Uno de los mejores consejos que siempre funcionan es aprender a jugar con todos los personajes de un juego; sé que esto luego es algo complicado por el tiempo o la enorme cantidad de peleadores, pero al menos debes darte un tiempo de ver qué pueden hacer y así, cómo contrarrestar sus ataques. Además de tener una mejor visión acerca de los enfrentamientos, estarás siempre fresco y no te tomarán la medida. Al conocer todos los movimientos y poderes de cada peleador, podrás desarrollar nuevas formas de ganar y hacer que cada pelea sea más lucidora y espectacular. Aunque sólo domines a los que más te gustan, trata de aprender lo básico con los demás.

Desempolvando juegos

Como ustedes saben, a mí me entusiasman tanto los juegos nuevos, como los viejitos, por esa razón siempre trato de darles una buena desempolvada para volver a jugarlos y de esta manera, no perder ni la práctica, ni dejar de checar si puedes emplear jugadas anteriores en los títulos más novedosos. Ojo, con esto no me refiero a que voy a adaptar técnicas de **Urban Champion** en **Castlevania Judgment**, sino más bien, no dejar de jugar aun lo más reciente para estar siempre listos.







Ser un buen jugador no significa ganar todo el tiempo; la más importante parte de ser el mejor es saber convivir y disfrutar cada juego.

Varios adversarios

Un detalle que he notado a lo largo de mi trayectoria como videojugador es que a veces, sin querer, nos atascamos por retar sólo con los cuates o familiares cercanos y no refrescamos nuestras jugadas porque ya sabemos cómo van a reaccionar nuestros conocidos. Por esta razón es bueno asistir a torneos y tratar de conocer nuevos jugadores para siempre tener retos diferentes y poder estar con nuestras habilidades al máximo. También obviamente, ayuda el retar en línea con gente de todo el mundo gracias a los canales Wi Fi del Wii o del Nintendo DS. También ayuda el que todos le varíen a elegir distintos personajes cada uno.



Retos extras

Ahora bien, los jugadores casuales normalmente acaban un juego y rara vez lo vuelven a poner en sus consolas; pero los verdaderos videojugadores siempre tratan de exprimir sus juegos y buscar nuevas formas de aprovecharlos. Un ejemplo es la gran variedad de juegos y modos que los mismos fans han creado en **Super Smash Bros.**, pues han desarrollado sus propios retos para divertirse en grande y sacarle más jugo. Aquí anexo algunos de los ejemplos más comunes para que no sólo vuelvas a jugar con gusto tus títulos favoritos, sino también desafiar tu habilidad. Trata de poner reglas diversas y crea nuevos retos para ti y tus amigos, así las cosas serán mucho más divertidas y no se aburrirán tan fácilmente en cada reunión.

Una sola vida/round

Esto era muy común en los juegos de antaño, pero también se puede hacer en los actuales. Trata de terminar una aventura sin que pierdas ni una sola vida o bien, acabar un título de peleas sin perder un solo round. Sabemos que hay aventuras muy largas, pero si tienes tiempo, es un reto muy bueno que pondrá a prueba tu pericia con el control. También se puede intentar terminar un juego sin salvar ni una sola vez (o el menor número de veces posibles), pues así sabrás que no debes perder porque no has salvado tus avances y tendrás que sacar la casta para ganar. Obviamente debes saber cómo implementar esto en cada juego, pues también puedes tratar de pasar una etapa sin que te peguen o algo así. La cosa es nunca conformarte y tratar de mejorar día con día en cada juego.

Menos armas

En títulos como **Resident Evil**, lo más sabio es tener las mejores armas y usarlas sabiamente en cada momento; pero si deseas aumentar el reto, debes tratar de usar el menor número de armamento posible y si es factible, procurar utilizar el arma menos poderosa, aun como los jefes. Claro está que hay ciertas partes en las que es forzoso emplear un tipo de pistola o arma, pero en donde se pueda, tratar de usar sólo un tipo para incrementar el desafío; ¿has intentado terminar **Resident Evil 4** utilizando soló el cuchillo?

Contrarreloj

En casi cualquier juego puedes tomar nota del tiempo que tardas en terminarlo; puede ser obteniendo todo o bien, sólo llegar al final y ganar; el chiste es que trates de hacer el menor tiempo posible y después romper tus marcas (como el director **Skinner** cuando se quedó atrapado en su cochera, ja ja). Elige las opciones y las características de cada reto y procura tardarte lo menos posible en acabar un juego o etapa y reta a tus amigos a ver quién es el verdadero demonio de la velocidad.





No importa si juegas tú solo o con tus amigos, la cosa es siempre tratar de ser mejor y buscar nuevas formas de sacarle jugo a tus juegos favoritos, ¿no crees?



¡Nunca te rindas!

Como podrás ver, hay muchísimas formas de mejorar como videojugador, no estoy hablando en estos momentos de investigar acerca de la historia o datos de importancia, simple y sencillamente, ser más hábil y un verdadero titán del control. La práctica, la constancia y la madurez serán tus aliados en cada etapa, round o jornada, así que tú tienes la decisión en tus manos; o ser del montón, o distinguirte por tu habilidad y humildad. Recuerda que practicas para ser mejor de lo que eras ayer.

Centro de Entrenamiento

POKéMON

Por Panteón

¡Hola, colegas entrenadores! Antes de comenzar, quiero agradecer a todos los lectores que me hacen favor de enviarme sus correos electrónicos con sus experiencias, quejas, sugerencias, saludos y demás. Créanme que es muy bueno recibir todas sus impresiones acerca de esta sección y al mismo tiempo, conocerlos más y que me compartan sus historias y vivencias que han tenido con la fiebre amarilla. Para quienes les ha dado pena escribir, o de plano no han tenido tiempo, no se apuren, que en cualquier momento pueden hacerlo y formar parte del Centro de Entrenamiento; quién sabe, tal vez sea su carta o correo la que sea respondida o compartida la siguiente ocasión en este espacio hecho para los entrenadores.

No importa qué tan fuertes sean tus monstruos de bolsillo, siempre será mucho mejor tener a tus consentidos en el lugar que se merecen.



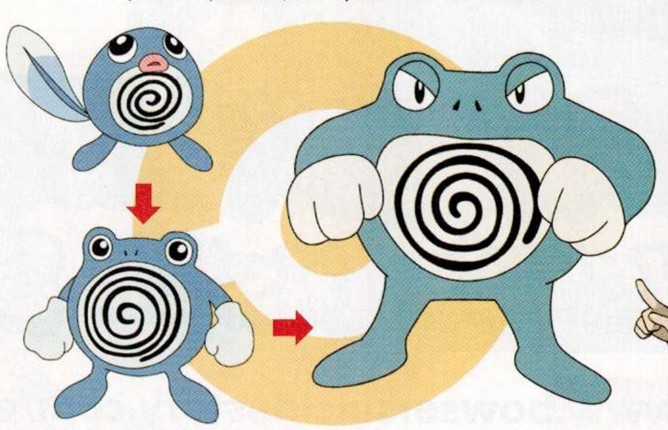
Recuerda que si capturas a un **Pokémon** desde nivel bajo, crecerá más fuerte cada vez.

Un juego de corazón

Ahora sí, comencemos de una buena vez. He recibido varias incógnitas que tal vez no parezcan tan interesantes para quienes sólo quieren saber noticias y tener a los **Pokémon** más fuertes, pero que son de suma importancia para quienes sabemos que realmente esta franquicia se juega con el corazón y no con los músculos. El tener una unión estrecha con los **Pokémon** es la parte fundamental del concepto, y no solamente pensar en ganar medallas y torneos. Por esa razón, quiero responder dichas dudas y también compartir los puntos de vista de algunos amigos que se tomaron la molestia de dedicarme algunas líneas.

Evolucionar o no evolucionar...

Una amiga entrenadora me preguntaba mi opinión acerca de qué pensaba yo acerca de evolucionar a un **Pokémon**, especialmente cuando no se quería. ¿A qué se refiere esto? te preguntarás. Pues al hecho de que sabemos de antemano que un **Squirtle** nunca será tan poderoso como un **Wartortle** y menos que un **Blastoise**, pero si es tu **Pokémon** favorito, es mala onda que no lo puedas poner en contra de un **Charizard**, porque obviamente será más rápido, fuerte y tendrá más HP. Sé que hay reglas en las competencias para **Pokémon** según tamaño o nivel, pero sí da coraje que esto sea así. Mi recomendación es que no lo evoluciones si no quieres y pongas las reglas antes de cualquier competencia, así la pelea será balanceada.



Los mejores ataques

Otra pregunta que me hicieron es qué opinaba acerca de los **Pokémon** que evolucionan con piedras, específicamente, del porqué no pueden aprender muchos ataques, como es el caso de **Raichu**. Pues bien, yo siempre he pensado que no es necesario que un **Pokémon** tenga que aprender tantos movimientos, sino que de la gama disponible para él, elegir los mejores y que le sirvan más. Recuerdo que en las versiones **Red** y **Blue** los **Charizard** no podían aprender Fly, pero posteriormente lo pudieron hacer en **Gold** y **Silver**. Esto nos da una idea de qué ataques puedes enseñarle para cubrir esas desventajas; en este ejemplo, mi **Charizard** usaba Earthquake para sorprender a los eléctricos que no esperaban que tuviera esta técnica. ¿Me explico? La cosa no es quejarse de qué ataques puede aprender, sino tratar de buscarle los más recomendables, pues de ello depende la victoria; además, aún con buenos movimientos, si un **Pokémon** no está bien entrenado, no podrá ganar; recuerda que más vale la inteligencia que la fuerza.

Discriminación

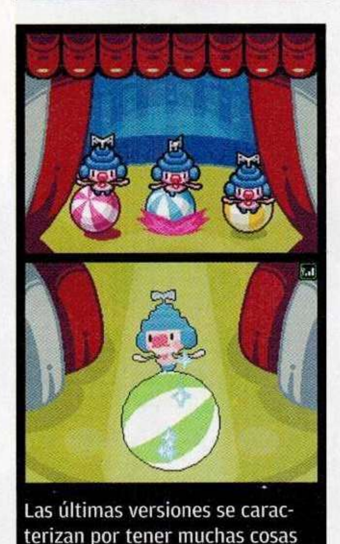
Parece mentira que a la fecha, todavía hay quienes discriminan a las chicas por ser videojugadoras, o bien, por gustarles **Pokémon**; esta es una molestia recurrente que me parece por demás absurda, pues las jugadoras no sólo han demostrado que tienen lo necesario para enfrentarse a cualquier oponente, sino que incluso llegan a ser mejores con el control que muchos hombres. En el caso específico de **Pokémon**, yo he conocido a innumerables jugadoras que entrenan a sus monstruos de bolsillo mejor que muchos chicos, especialmente los que sólo buscan ganar y tener **Pokémon** fuertes. La esencia de esta franquicia es que cualquiera puede jugar, entrenar y ser bueno si le dedica tiempo y atención a sus **Pokémon**; prueba de esto es que se puede elegir el género del protagonista para personalizar más cada versión.



Esta serie es para jugadores de corazón, no para acabajuegos o casuales.

Pokémon Shiny

Otra de las inquietudes comunes, especialmente para quienes no tienen mucha experiencia como entrenadores es este tipo de **Pokémon**, pues hay todavía dudas si son más fuertes, veloces o tienen mejores status que los que no lo son; para dejar claras las cosas, les comentaré que este tipo de **Pokémon** no tiene nada en especial en cuestiones técnicas, pues son iguales a los comunes salvo por su coloración, es decir, sólo se trata de monstruos de colección (por así decirlo), que no tienden a ser mejores que los de color normal. Debido a que obtenerlos es cuestión más que nada de probabilidades, un entrenador no se debe medir por tener **Pokémon** Shiny, sino -como siempre-, por su pericia en los combates.



Las últimas versiones se caracterizan por tener muchas cosas extras para ofrecerte más.

En lo personal, el jugar **Pokémon** ha sido un reto, desde capturarlos, hasta sobrevivir al paso del tiempo y de las incontables versiones; pero creo que ahora con tener una versión **Platinum** y una **HeartGold**, es más que suficiente para estar listo y disfrutar al máximo de los encuentros entre estos personajes.

Los mejores juegos

Finalmente, me han pedido mucho que recomiende los mejores juegos de la serie según mi experiencia como entrenador y cuáles sería mejor comprar actualmente, por lo que, aquí les mencionaré aquellos que considero que no les pueden faltar y que todavía se pueden conseguir sin problemas (además de mis observaciones de cada uno). Claro está que depende de los gustos de cada quien tener sus preferencias.

Pokémon Diamond, Pearl y Platinum

Debido a que ahorita el Nintendo DS es el sistema portátil por excelencia y obviamente ya sólo los nostálgicos seguimos jugando nuestras versiones **Red**, **Blue**, **Silver** y **Gold**, les recomiendo ampliamente cualquiera de estas tres opciones para que tengan una buena experiencia en el concepto **Pokémon**. Obviamente es mejor de una vez comprar la versión **Platinum**, pero si no es posible, cualquiera de las otras dos está bien. Lo mejor de todo es que puedes interactuar con las nuevas versiones **HeartGold** y **SoulSilver** para tener, de cierta manera, todo lo necesario para llegar a ser un buen entrenador, pues no son tan necesarias otras versiones, mucho menos los juegos alternos como **Trozei** o **Rangers**, por ejemplo.

Pokémon HeartGold, SoulSilver

A pesar de que mi juego favorito de la serie sigue siendo la versión **Red**, disfruté mucho la **Gold** por tantas cosas nuevas que presentó y por las mejoras para hacer más fácil la vida de un entrenador. Por esta razón, no dudo en recomendarles ampliamente las nuevas versiones **HeartGold** y **SoulSilver**, pues son los *remakes* de los originales **Gold** y **Silver** y por ende, conservan mucho del sentimiento original del concepto que siento que se ha perdido un poco últimamente por la mercadotecnia. Mi temor es el mismo que he tenido desde siempre y que ha sido bien infundado: seguramente seremos víctimas nuevamente de una versión especial basada en **Crystal**, ¿o a poco no lo habías pensado con el anuncio de estos dos *remakes*?





En estos juegos todo es mucho más grande y mejor.



No olvides pasar a un Poké-Center a curar a tus amiguitos.



Los combates dobles son muy intensos y geniales para retar.

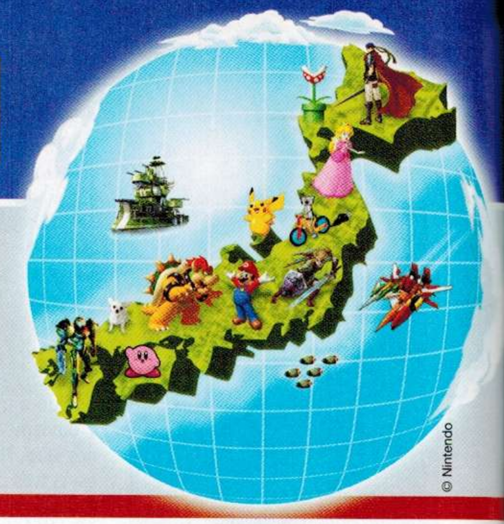


No lo olvides, estas opciones están increíbles; no importa si jugaste antes o no los originales, pues contienen muchas mejoras que los hacen recomendables.

El camino de un entrenador no termina

No importa qué tan bueno seas, ni cuántos **Pokémon** tengas, ni cuántas veces hayas terminado todas las versiones, siempre habrá un nuevo reto a la vuelta de la esquina, así que no te rindas ahora, debes tener las Pokéballs listas para enfrentarte a quien se te ponga enfrente y demostrar quién eres y tu valía como entrenador **Pokémon**. Espero tus correos a: panteon@clubnintendomx.com en donde puedes enviarme tus impresiones, dudas, quejas y experiencias acerca de este fenómeno que parece no tener fin. ¡Hasta la próxima!

UN VISTAZO A JAPÓN


© Nintendo

Son pocas las series que logran generar un fenómeno en Japón, donde país aparecen decenas cada verano, por lo que consolidarse en un mercado tan competitivo es una situación difícil; las animaciones que lo logran suelen ser diferentes, abordar temas complejos que invitan a la reflexión, como es el caso de **Suzumiya Haruhi** no **Yuutsu**, anime que ha conseguido cosas muy interesantes, entre ellas el poseer un par de videojuegos para Wii y NDS. Pero bueno, no nos adelantemos, iniciemos por platicar del surgimiento de esta gran obra que por diversos motivos no ha podido salir de su país de origen.

Haruhi Susumiya

Y tú... ¿aún crees en Santa Claus?

La historia de este concepto es curioso, ya que no siguió el círculo clásico de primero ser un éxito en manga para posteriormente dar el salto al anime, no, todo surgió en el 2003, cuando el talentoso Nagaru Tanigawa desarrollo la novela de **Haruhi**, en una revista perteneciente a la compañía Kadokawa Shoten. En total fueron nueve volúmenes que cautivaron al público, prácticamente era un milagro poder encontrar un tomo, siempre estaban agotados, situación que dio paso a la serie.

Ahora profundicemos en el argumento e intenciones de la obra antes de hablar de sus personajes. Muchas veces al crecer o por diversos aspectos de la vida, nuestra mente se vuelve menos hábil, no espera cosas irreales, nos acostumbramos a que la realidad debe ser de un modo y no nos atrevemos a imaginar que podría ser de otra forma, como hacen los niños, por ejemplo; esa "chispa" especial, que nos ayuda a hacer de cada día una aventura única e irrepetible; pues bien, el objetivo de esta serie es ese, que aprendamos a ver más allá del mundo real, que esperemos y busquemos cosas diferentes, raras y mágicas.

Para buscar seres especiales, **Suzumiya** entra a todos los clubes deportivos, pero al no encontrarlos los deja, ocasionando que todos los integrantes de dichas actividades literalmente le rueguen por quedarse debido a que es una excelente deportista.

La protagonista de la trama en el anime es **Haruhi Suzumiya**, una niña irreverente, impulsiva, pero sobre todo divertida, no le importa lo que deba hacer siempre y cuando logre su objetivo. Al entrar a la preparatoria, llega con la ilusión de encontrar viajeros en el tiempo, extraterrestres o gente con poderes extraños, y esa esperanza es la que la hace asistir, seguir viva. Por desgracia, los primeros días en su nuevo colegio son de lo más normal, pero todo cambia cuando conoce a **Kyon**, un compañero de clase despreocupado, serio pero muy manipulable... al menos por **Haruhi**.

Uno de los personajes más complejos que se hayan creado para cualquier historia de anime es sin duda **Nagato**, ya que no demuestra ningún tipo de emoción, solamente pasa el tiempo leyendo sus libros; se puede decir que es parecida a **Rei Ayanami** de **Evangelion**, sin embargo, algunas veces se le ha podido ver en actividades sociales como cuando toca junto a **Haruhi** en un concierto de rock que ofrecen en su escuela.



Con su ayuda logran crear la Brigada S.O.S. (no, nada que ver con nuestro Servicio Organizado de Secretos), organización dedicada a descubrir los misterios del mundo... la labor obviamente no es sencilla, pero dan lo mejor de sí, además de que se les unen tres personajes con personalidades muy distintas. Primero tenemos a **Yuki Nagato**, una chica sumamente seria, jamás habla fuera de tiempo, es más, nunca se le ve sonreír. **Mikuru Asahina** es la chica linda e inocente del grupo, por ende, **Haruhi** abusa de ella para conseguir que realice lo que ella desea.



Por último tenemos a **Itzuki Koizumi**, un chico alegre que sin dudarlo decide entrar a la Brigada S.O.S. y hacer caso a las excéntricas peticiones de **Haruhi**, por lo que **Kyon** se sorprende de su actitud y lo cuestiona cada que tiene oportunidad de hacerlo; pero **Itzuki** sólo sonríe sin aclarar los cuestionamientos recibidos.

La realidad no es siempre la que creemos

Al escuchar ciertas leyes o reglas, nuestro cerebro lo asimila como lo correcto o normal, situación que nos impide ver si se oculta algo tras ese manto de "normalidad". Lo anterior ocurre en el grupo de **Haruhi**, ya que tras varias actividades juntos, **Kyon** detecta ciertos detalles que no le agradan, por lo que decide investigar, llegar a la verdad, que por cierto, no le gusta en absoluto.

Durante prácticamente todos los episodios de la serie, **Haruhi** aparece con un peinado distinto, a veces usa broches, otro día moños, el chiste es nunca estar igual ¿el motivo? Impedir que sea rastreada por fuerzas extraterrestres... según ella claro está.

Kyon descubre que **Yuki** es un extraterrestre, **Asahina** una viajera del tiempo e **Itsuki** una persona con poderes sobrenaturales, así es, justo lo que **Haruhi** deseaba; ¿coincidencia? No, no lo es, después del asombro que sufre **Kyon**, cada personaje le explica el porque de su presencia, lo cual se limita a que **Haruhi Suzumiya** es dentro del universo de la serie, la diosa que controla todo a su alrededor, aunque ella no lo sabe.

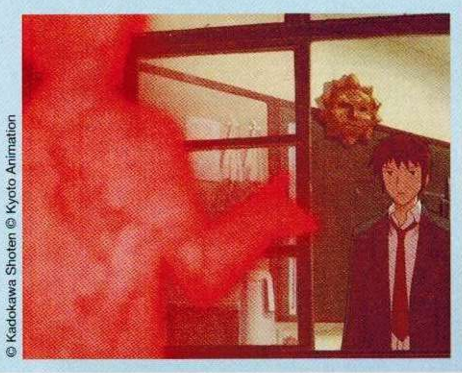
Si **Haruhi** se aburre, el mundo puede terminarse o cambiar de una forma radical para siempre, por lo que el deber del trío especial de la serie es apoyar todas las ideas de la lideresa de la brigada, por más locas que éstas sean, todo con el objetivo de preservar la vida en el mundo y en el universo entero.

Seguro que ahora la pregunta que te estás haciendo es por qué **Kyon** está en el equipo si es una persona común y corriente, ¿no es así? Pues bien, sencillamente porque le simpatizaba a la protagonista, así que sus compañeros tratarán de convencerlo de colaborar con **Haruhi** en todas sus peticiones.









El tema musical con el que termina cada capítulo, al que se conoce como Hare Hare Yukai, mostraba una secuencia donde todos los personajes del anime realizaban una divertida coreografía, que causó tal furor que los seguidores se reunían en centros comerciales para bailar como sus ídolos.

Si deseas ver a los seguidores de esta serie bailando, sólo ve a Youtube e introduce en el buscador el nombre del tema, te aseguramos que pasarás un rato muy divertido.





El éxito de la serie es tan grande que este mismo año se estrenará una cinta en la pantalla grande, en la que aún no se han dado detalles, pero al parecer, el equipo de la Brigada deberá encontrar a **Haruhi**, ya que se ha perdido, pero aún no es algo seguro. Lo que sí podemos adelantar, es que será todo un acontecimiento, no dudamos que los cines estarán llenos, justo como ha pasado con otros grandes estrenos de animación.

Una nueva visión de la vida

La serie consta de catorce episodios, con una particularidad muy especial, la cual es que no se ven en orden, es decir, manejan sucesos de la Brigada en diferentes etapas, que al culminar dejan en el espectador un extraño sentimiento de nostalgia, pero al mismo tiempo de alegría; desafortunadamente no se encuentra disponible en América, a menos que se importe desde Japón, con las limitantes obvias del lenguaje, pero la esperanza se mantiene intacta.

Con una consola como Wii, lógicamente no se podía dejar pasar una oportunidad como ésta, así que Sega realizó un juego para esta consola que apareciera el año pasado, pero como ya debes saber, sólo se ha comercializado en territorio japonés, lo cual es una verdadera lástima, porque nos permitía bailar el popular tema agitando los controles del Wii en el momento justo; era una extraña mezcla entre **Dance Dance Revolution** y **Samba de Amigo**, ideal para jugar con los amigos.







Parte del éxito de **Haruhi** se debe a Hirano Aya, Seiyu (actriz de doblaje) que dio vida a la protagonista, pero al mismo tiempo interpretó los temas **God Knows** y **Lost My Music** que representaron la consolidación de su carrera como cantante; próximamente te hablaremos de esta excelente artista en una sección dedicada a ella.



Aunque parece algo sencillo, es realmente divertido este título de baile; ojalá que en un futuro podamos disfrutarlo en nuestro continente.

Posteriormente se le unieron dos títulos más, uno para Nintendo DS y otro más para Wii, en los que la trama era mucho más elaborada, se sacrificaba la interacción con los controles pero el resultado fue sorprendente, de hecho el juego para Wii se vendía en un paquete que incluía figuras de edición limitada de la serie, lo que provocó que se agotara en pocas horas.

Actualmente se emite en Japón la segunda temporada de la serie, en la cual **Haruhi** y compañía siguen con sus aventuras, aunque lo gracioso es que algunos episodios sustituyen los hechos que se conocieron en la primera parte, lo que ha causado conflicto entre algunos aficionados. Pero bueno, por el momento no nos preocupemos por ello... mejor pidamos que llegue la primera temporada.







El mundo es un lugar misterioso

Dentro de las series de anime que se han exhibido en Japón, **Haruhi Suzumiya no Yuutsu** es fácilmente una de las mejores en los últimos diez años, por lo que decidimos dártela a conocer por medio de esta sección; esperamos haya sido de tu agrado. Recuerda que puedes hacernos llegar tus comentarios y sugerencias al correo electrónico de la revista; nos vemos en siguientes números, donde descubriremos más de la magia de Japón. Hasta la próxima.

Haruhi siempre porta un listón rojo en el brazo, ella misma lo creó, y las letras que anotó quieren decir que es la lideresa del equipo; aunque nadie la eligió, ella sabía que si querían debatir su poder se iban a meter en problemas, por lo que todos aceptaron.





TEST VILLANOS

Muy bien, anteriormente ya descubriste qué tipo de héroe o heroína eras en nuestros *tests* que publicamos hace tiempo, pero, ¿y si en lugar de un paladín de la justicia en realidad eres todo un villano de sombrero de copa y bigote alargado? Con este nuevo *test* que te presentamos en esta ocasión podrás averiguar qué tan malvado eres o si de plano te equivocaste de profesión. Incluimos a distintos tipos de chicos malos de varios videojuegos para que veas cuál va de acuerdo con tu perfil malévolo.

Antes que nada, debes recordar que todo esto es en aras de la diversión, así que no te lo tomes demasiado personal, ¿ok? Ahora bien, para que todo sea lo más realista posible, te pedimos que respondas a las preguntas de manera sincera y sin pensar demasiado; el chiste es que no comiences a sacar deducciones, por esta misma razón, te pedimos que no veas la siguiente página sino hasta que saques tus cuentas y puedas ver el resultado de manera directa. Ahora sí, ¡toma un papel y lápiz para que anotes tus respuestas, villano malvado!

Cómo funciona:

Lee y contesta cada una de las preguntas anotando la letra correspondiente; una vez que hayas finalizado, sustituye las letras por su valor y la suma de tus puntos será la que compararás con el villano que te corresponde por su personalidad. ¡No hagas trampa!

1. Al construir tu fortaleza del mal tomas en cuenta que no debe faltar:
a) No necesitas de fortaleza ni guarida alguna.
b) Una cantidad exagerada de malos y peligros mortales.
c) Un puente para que el héroe pueda pasar el río de lava sin problemas.
d) Una muralla de varios metros de alto.
e) Un letrero que diga: "Bienvenidos".

2. Vas a la tienda para villanos, lo que compras es:
a) El arma más poderosa que tu dinero mal habido puede comprar.
b) Un libro de técnicas mortales.
c) No vas, mandas a tus secuaces a robar la tienda.
d) Armas para tu ejército de malosos.
e) No encuentras la tienda...

3. Tienes al héroe enfrente de ti, listo para acabar contigo.
a) Te ríes de ese pobre gusano y lo eliminas sin piedad.
b) Dejas que hable tonterías heroicas y luego lo destruyes con tu poder.
c) Le cuentas sobre su infancia triste y después le pides que se una a ti.
d) Llamas a tus secuaces para que se deshagan de él.
e) Tomas tu fórmula especial para tener el poder de enfrentarlo.

4. Piensas que el villano ideal es:
a) Insensible, cruel y calculador.
b) Respetuoso de sus adversarios.
c) Siempre respetado por sus secuaces.
d) Cuidadoso, nunca hay que dejar nada a la suerte.
e) Como el de la tele...

5. Están frente de ti el héroe y la heroína, ¿de quién te deshaces?
a) De ambos, pues son seres inferiores.
b) Del primero que te ataque.
c) Del héroe eres malo, pero todo un caballero.
d) Usas una trampa para robarte a la heroína.
e) ¿Cuál héroe? Estás atónito viendo la belleza de la heroína.

6. El test de los villanos es para un gran malo como tú...
a) Algo sin sentido.
b) Una manera de aumentar tu ego.
c) Necesario para conocerte a ti mismo.
d) No sabes, le pediste a uno de tus lacayos que lo hiciera por ti.
e) Te dio miedo saber qué tan malo eres y no lo hiciste.

7. Acabas de eliminar al héroe, ¿qué sigue?
a) Ríes y te regocijas en tu maldad.
b) Comienzas a construir tu imperio de oscuridad y desesperanza.
c) Inicias la invasión del mundo.
d) Le das la buena noticia a tu superior, pues no eras el último jefe.
e) No sabes qué hacer, nunca habías ganado antes.

8. Deseas conquistar...
a) Las conquistas no te importan, tu finalidad es sólo ser malvado.
b) El universo.
c) El mundo entero.
d) Lo que puedas.
e) El corazón de la chica en peligro, aunque estás feo como tú solo.

9. Tu virtud malvada favorita es:
a) La maldad pura.
b) La ironía.
c) El sarcasmo.
d) Tu frialdad de sentimientos.
e) Tu habilidad para escapar del peligro.

10. Te interesa más el poder o el dinero.
a) Ninguno, esas son banalidades.
b) Ambos.
c) El poder.
d) El dinero.
e) ¡Cualquiera de los dos!

Marca aquí tus respuestas:
1: A, B, C, D, E.
2: A, B, C, D, E.
3: A, B, C, D, E.
4: A, B, C, D, E.
5: A, B, C, D, E.
6: A, B, C, D, E.
7: A, B, C, D, E.
8: A, B, C, D, E.
9: A, B, C, D, E.
10: A, B, C, D, E.

Puntuaciones: A=5, B=4, C=3, D=2, E=1

10 a 13: Bluto

No sabes ni por qué eres malo, si es porque estás feo y nadie te quiere, o de plano porque todo te sale mal. Los héroes, además de que te ganan, se burlan de ti, de cómo te vencen cada vez y de que ni siquiera tienes una guarida o recursos para contratar villanos menores que te ayuden. Necesitas urgentemente la ayuda de unos secuaces o de unas clases de maldad, porque de plano eres malo hasta en el papel de villano.

14 a 17: Salazar

Jamás pasarás de ser el tercero al mando, ni siquiera eres de los que están al lado del jefe final; eres el villano menos malo que hay y hasta tener el respeto de los enemigos menores te cuesta trabajo. Eres el blanco de las bromas del héroe y sabes que en algún lugar, hay una bala o una espada con tu nombre en ella. Tu principal problema es que se te olvida que aun los villanos deben tener valor para enfrentar a sus adversarios.

18 a 21: Bowser

Eres malo, de eso no hay duda, pero también tienes un lado suave que te afecta y te impide poder conseguir tus malévolos deseos. Las chicas y heroínas son tu perdición y en lugar de querer dominar al mundo o ser más poderoso, piensas sólo en casarte con alguien que no te va a hacer caso. Tus ejércitos no podrán nunca hacer las cosas bien y tus fortalezas serán siempre derribadas si no le pones seriedad al asunto.

22 a 25: Shang Tsung

Lo adivinaste, no serás el villano más malo, pero sí el más traicionero de todos. Haces alianzas que rompes, apuñalas por la espalda, pones trampas en el piso y eres de los que tiran la piedra y escondes la mano. Tu manera de ganar es el engaño y no te detendrás sino hasta conseguirlo, sabes hacer una reverencia, sólo si eso te ayudará a conseguir finalmente tus planes. Oye, ¡hasta los malosos del cuento tienen un poco de honor!

26 a 29: Dracula

Eres la máxima autoridad en la maldad, no tienes secuaces, sino súbditos que te obedecerán por las buenas o por las malas; tú gozas con el poder que tienes y no dejas nada a la suerte, pero hay un pequeño problema: dentro de ti hay un poco de bondad, y eso te ocasiona problemas constantemente. Tal vez ganarías todas las veces si no estuvieras tan seguro de tu poder y dejaras que toda tu maldad te poseyera.

30 a 33: Ganon

Lo tienes todo, poder, magia, maldad, secuaces y fortalezas del mal; el problema es que llegas a subestimar a tus oponentes y dejas muchas cosas a la deriva. En lugar de pensar en hacer difícil el camino a los héroes, mejor deberías ejecutar un ataque mortal y definitivo para extender tu reino de terror y acabar con todos los peligros de rebeliones antes de que lleguen a formarse. Sólo organízate mejor y no esperes a que lleguen a enfrentarte.

34 a 37: A. Wesker

El sarcasmo, la ironía y el humor negro son cualidades que reflejan tu manera de ser; eres malo como pocos, no hay virtudes malvadas que no tengas, eres traicionero, ruin, despreciable y siempre tratas de verte bien para las fotos y tener una frase genial con la que te burles de los héroes, la situación y el mundo entero. Te gusta trabajar en las sombras, ir poco a poco moviendo los hilos para obtener tu beneficio. ¡Eres todo un malo hecho y derecho!

38 a 41: M. Bison

Tu hambre de poder es insaciable, no te conformas con tener poder, dinero e infundir miedo en tus adversarios, sino que deseas que el mundo sea completamente tuyo. Te gusta rodearte de los mejores para que hagan el trabajo sucio por ti, pero no temes demostrar tu poder si es necesario; no te dejas intimidar y jamás te rendirás hasta ganar, si existe alguien malvado y autosuficiente, ése sin lugar a dudas eres tú.

42 a 45: Emperor Palpatine

El mundo no es lo suficiente para ti, tus ambiciones maléficas van más allá de las que cualquier villano; tu deseo es dominar al universo entero, tu poder es inimaginable y no dudas ni un momento en sacrificar a tus propios secuaces para tu beneficio. Lo más importante eres y serás siempre tú; tu poder es tu orgullo y no dudarás en hacer hasta lo imposible por tener lo que deseas. No ambicionas dinero, poder, ni algo específico, ¡tú lo quieres todo!

46 a 50: Kid Buu

Eres el mal encarnado, no te detienes ni siquiera a pensar en dominar algo, sino que deseas ver destruido todo lo que se ponga a tu paso. No sientes remordimientos, no te interesa lo que piensen o digan de ti, lo único para ti es ser malo y punto. A ti no te interesan las fortalezas, ni el dinero, ni nada, tu regocijo es simplemente el sufrimiento de los demás y demostrar que eres el ser más poderoso del universo. ¡Felicidades, eres 100% maldad!

A FAVOR Y EN CONTRA

Un espacio libre

Bienvenido a esta nueva sección que hemos creado para que todos nuestros lectores tengan un espacio de opinión en donde plasmen sus impresiones acerca de los títulos de esta última generación en las consolas de Nintendo. Seguramente al estar probando un juego nuevo, o bien, al terminarlo, te quedaste con ganas de algo o pensaste que está bueno, pero que pudo haber quedado mejor con más personajes, modos diferentes de juego, o algo así. Pues precisamente queremos que nos mandes tus puntos de vista para que lo compartamos con todos los demás lectores; así mismo, queremos que también nos mandes tus opiniones objetivas acerca del porqué un juego te pareció excelente, la cosa es que todos puedan aprovechar las opiniones de todos y así, crear una visión más amplia y que no nos cerremos en sólo comprar juegos por su nombre. Para comenzar, te daremos nuestras opiniones de algunos juegos y así te darás una mejor idea de qué se trata todo esto.



Castlevania Judgment



A favor

Por fin, después de mucho esperar, la saga inmortal llegó al Nintendo Wii, pero a diferencia de lo que podíamos esperar, no fue una aventura como el resto de la serie, sino le dieron un giro total a la franquicia ofreciéndonos un juego de peleas, cosa que consideramos todo un acierto para darle un respiro a esta serie que ya se estaba volviendo por demás repetitiva. Otro gran punto a favor es que la selección de peleadores es muy buena, pues a pesar de que hay varios personajes de distintas épocas de la saga, decidieron incluir a algunos que ya habían quedado casi en el olvido como **Sypha, Grant** y **Trevor Belmont**. Por último y más importante, nos agradó bastante que el *gameplay* está perfectamente pensado, pues sientes como si estuvieras jugando un **Castlevania** normal (especialmente los de N64), pero adaptaron muy bien el estilo a las peleas. Realmente no quisieron complicarse mucho y ofrecer un buen juego que te divierta.







En contra

A pesar de lo increíble que fue jugarlo desde la primera vez, notamos varios detalles que la verdad sí no fueron de nuestro completo agrado; el primero de ellos es que son relativamente pocos personajes, pues si tomamos en cuenta que en juegos como **Mortal Kombat Armageddon** el *rooster* es de más de 60 peleadores y **Judgment** tiene menos de 20, pues sí se quedaron cortos. Otro detalle es que los artículos coleccionables que puedes ponerle a tus personajes no son realmente algo tan necesario; quizá juegos clásicos ocultos, o bien, un modo para personalizar personajes propios hubiera quedado muchísimo mejor. Finalmente, el diseño de algunos personajes no nos gustó para nada, pues tanto **Grant**, como **Death** y **Dracula** quedaron algo raros, mientras que otros se ven muy bien.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles, Wii

A favor

¿Qué podemos decir? ¿Existe realmente un **Resident Evil** malo? La verdad es que hemos disfrutado tanto de este juego, que resulta complicado ver todos los puntos buenos y comentarlos aquí. En primera instancia, tenemos que aplaudir la genial forma en la que te presentan cada momento de los juegos incluidos desde otra perspectiva, especialmente la de **Albert Wesker**, obviamente, pues le da un toque mucho más interesante a la serie y te enteras de cosas que tal vez no te quedaron claras al jugar los títulos por separado. Los escenarios, gráficos y música son por demás excelentes y puedes jugarlo una y otra vez sin cansarte; realmente es un clásico que simplemente no podemos dejar de recomendar para los fans.

En contra

Lo primero que pensamos fue algo que estamos seguros que todo mundo opinó de igual manera: ¿y **Resident Evil 2**? A pesar de que posteriormente apareció la secuela que está 100% dedicada a esta importante parte de la historia, nos hubiera gustado ver esta entrega en **Umbrella Chronicles** para que quedara más completa. Por otra parte, tiende a ser desesperante saber que te faltan ítems ocultos y no encontrarlos, esto te obliga a pasarlo varias veces y hace que se vuelva cansado. Finalmente tenemos el hecho de que la opción para dos jugadores no está abierta desde un inicio, cosa que nos pareció un error, pues debería ser un modo disponible de inicio.





Mortal Kombat Armageddon, Wii

A favor

Si de por sí estábamos ansiosos de jugar esta entrega para el Wii, cuando supimos que íbamos a poder elegir a absolutamente todos los peleadores de cada uno de los **Mortal Kombat** (de peleas, claro), pues obviamente quedamos maravillados por esta genial e impresionante versión. El modo Konquest es por demás entretenido, emocionante e intenso, mientras que el de Motor Kombat resulta tan jocoso, que no puedes dejar de jugarlo con tus cuates en la reta de fin de semana; pero no cabe duda que la opción para editar personaje es la más completa que hemos visto en cualquier juego de pelea a la fecha. No sólo tienes 64 peleadores distintos, ¡sino que puedes crear completamente a tu propio peleador, con finales, movimientos, poderes y más!



Este es uno de los juegos de pelea más completos que hay hasta ahora.

En contra

A pesar de lo geniales que son el modo Motor Kombat y la edición de personaje, nos pareció que el primero quedó bien, pero que le faltó pulirse, pues no se puede elegir una copa o algo más formal; además, en dificultades altas, es casi imposible llegar en primer lugar. En la edición de peleadores, sólo puedes crear a un personaje por *profile*, cosa que resulta frustrante; teniendo la opción de crear incontables guerreros, es contradictorio que sólo puedas salvar a uno, ¿no crees?



Tatsunoko vs. Capcom, Wii

A favor

Los fans de los juegos de peleas siempre estamos listos para nuevos retos y nos gustan mucho los *crossovers*, por esa razón nos pareció muy acertada la idea de ver a los personajes del universo de Tatsunoko (los cuales la verdad no son tan conocidos en nuestro continente), pelear contra los titanes del género, representantes de una de las compañías líder en juegos de pelea, Capcom. Para comenzar, la selección de personajes es muy buena, pues contiene varios clásicos de ambos mundos, cada uno con sus poderes y habilidades. Por otro lado, nos agradó mucho que Capcom ha seguido con el modo tradicional de peleas en 2D, pues a pesar de todos los avances tecnológicos, nos sigue pareciendo la mejor opción para este tipo de juegos. El *gameplay* es por demás excelente y muy espectacular, simplemente un juego que no puede faltar en la colección de un fan de las peleas..

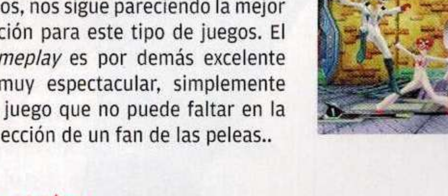






En contra

A pesar de que resulta sumamente atractivo controlar a los personajes de Tatsunoko, luego sí llega a ser raro acomodarse a la idea de verlos pelear contra los de Capcom; no es que sea mala la idea, sino que por la adaptación de géneros, ya no controlas a los peleadores como **Ryu** de manera tradicional, sino más bien te basas en los poderes y no en los combos como en la serie **Street Fighter**, al igual que como pasó en el *crossover* con Marvel. El detalle que aún no podemos entender es porqué incluyeron a **Alex**, de **Street Fighter III**, y no a otro más conocido y representativo como **Akuma** o **Bison**.



Despedida

Bueno, hemos llegado al final de esta sección la cual esperamos que te guste; esperamos tus correos electrónicos con tus puntos a favor y en contra para que los mejores y más objetivos sean incluidos aquí; no olvides firmar con tu nombre y/o pseudónimo tus comentarios. Los juegos de los que esperamos tus comentarios (entre otros) son: **Super Smash Bros Brawl** y **Mario Kart Wii**. Puedes escribirnos a: clubnin@clubnintendomx.com con el *subject* o asunto: A Favor y en Contra. ¡Hasta la próxima!

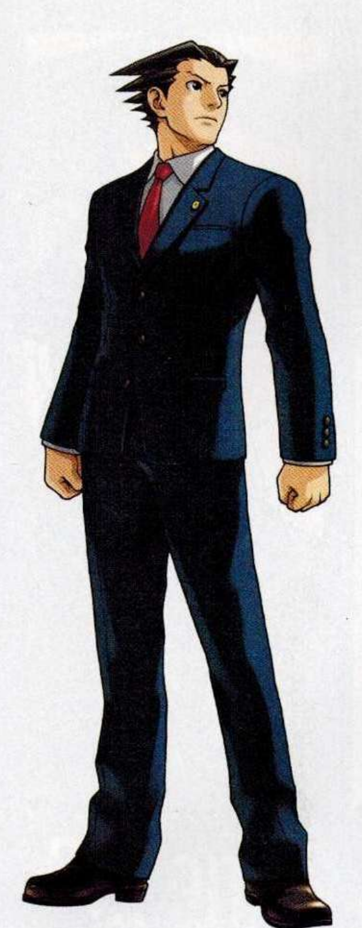


EL ARTE de Phoenix Wright: Ace Attorney

Capcom nos presenta una nueva alternativa para jugar las intensas aventuras de **Phoenix Wright**, ahora en Wii, así disfrutaremos de las hazañas del abogado en el televisor.



La trilogía completa estará disponible en algunos meses, pero mientras ello ocurre, ya podrás descargar el primer título que inició esta serie tan popular en Japón y que ha causado revuelo en nuestro continente. Su humor, estilo de investigación y buena historia son factores de su éxito.





Phoenix Wright es un abogado que empieza su despacho con casos muy misteriosos, pero él encontrará -con tu ayuda- la forma de resolver el panorama completo y así capturar a los criminales; claro, siempre le vendrá bien una ayuda adicional, así que en esta primera aventura contará con el apoyo de **Maya Fey**, una chica con poderes extrasensoriales.

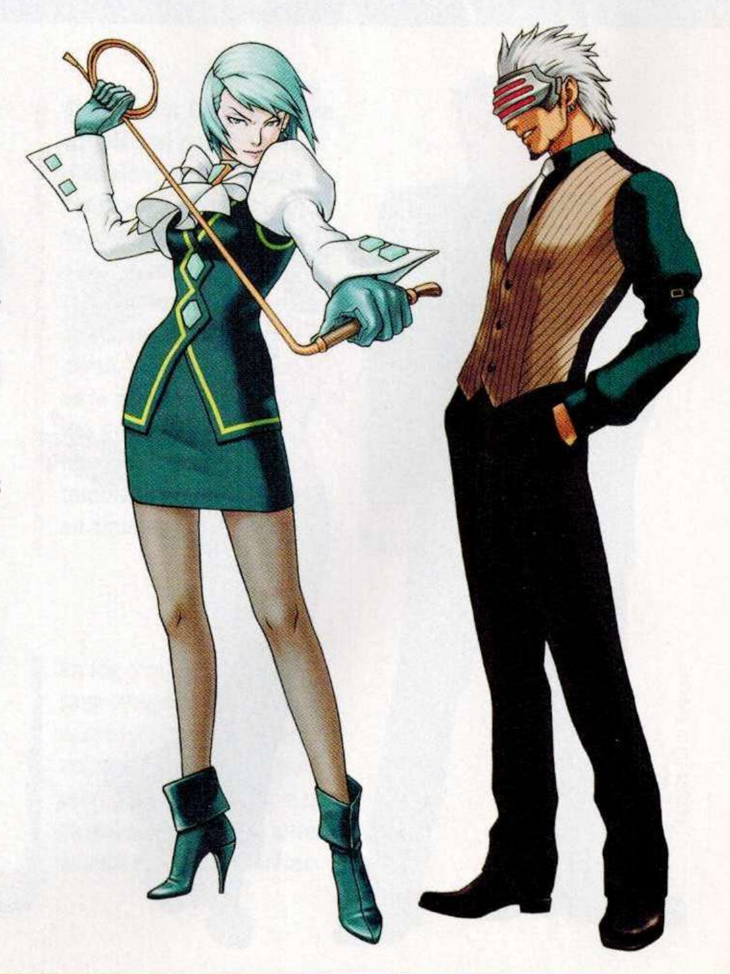


Miles Edgeworth será el oponente a vencer dentro del juzgado, como fiscal ha aprendido técnicas muy persuasivas, pero tu talento deberá sobresalir si quieres salir avante.



Mia es la hermana mayor de **Maya** y a su corta edad, ha sido la inspiración y modelo a seguir de **Phoenix**. Ella hará todo lo posible por que el novato siempre llegue a la verdad.

Franziska Von Karma es una chica prodigio. A los 13 se hizo fiscal en Alemania y en la secuela (**Justice For All**) vendrá a sustituir a **Miles Edgeworth** para enfrentar a **Phoenix** en los juzgados. Por supuesto, no será un rival fácil de vencer, pues la impulsa la sed de venganza ya que fue **Phoenix** quien humilló en la corte a su padre **Manfred Von Karma**.





En **Trials and Tribulations** veremos a personajes conocidos y otros nuevos, como **Luke Atmey** (izquierda), uno de los sospechosos principales en el caso "The Stolen Turnabout".



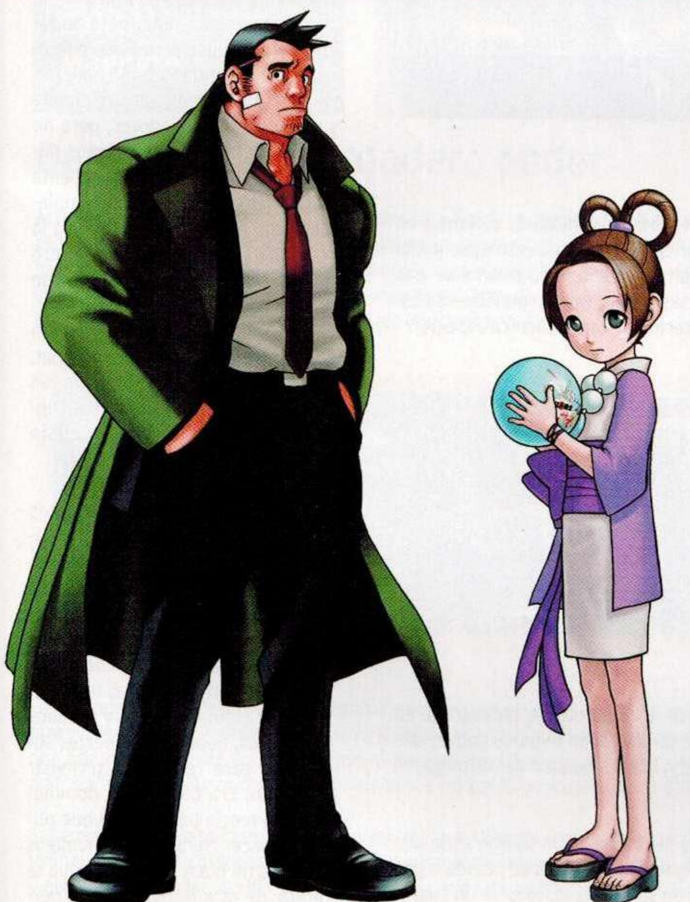
Las hermanas **Fey** jugarán un papel importante en esta entrega y, de hecho, veremos nuevamente a **Mia** en los casos 1 y 4 (**Trials and Tribulations**), sólo que aquí aparecerá unos cuantos años más joven. Ella trabaja en el bufete Grossberg junto a **Marvin Grossberg** y **Diego Armando**, donde ganará experiencia como defensora en los tribunales.











El inspector **Dick Gumshoe** (izquierda) podrá parecer distraído y que siempre comete errores, pero al final del día, su ayuda es de vital importancia para resolver los casos en donde es requerido. Por otra parte, la pequeña **Pearl** es la prima de las hermanas **Fey**; su talento en lo místico y como espiritista también será importante en algunos casos.



En los tres juegos de la saga **Phoenix Wright** encontrarás historias elaboradas en las que deberás atar cabos para llegar a las conclusiones finales, antes de que el fiscal te derrote.

ARCADIAS

X-Men: Children of the Atom

En esta sección te hemos hablado de varios títulos, pero los de pelea siempre han tenido un lugar especial debido a su popularidad en este medio de entretenimiento, por lo que en esta ocasión vamos a platicarte de uno que fue la punta de lanza de una nueva forma de juego, la cual se pedía a gritos después de años reciclando la misma fórmula. Nos referimos a **X-Men: Children of the Atom**, juegazo que desarrollara Capcom a mediados de la década de los noventa y que hasta hoy sigue siendo de los más populares en los locales de Arcadia en el país.



Magneto es uno de los personajes más fuertes y temibles de la serie.

Magneto

Apuntando hacia una nueva dirección

Después del éxito de franquicias como **Samurai Shodown** o **Fatal Fury**, el género estaba enfrentando una crisis, que se pensó llegaría a su fin mediante las apariciones de obras en 3D como **Tekken** o **Virtua Fighter**, pero lo cierto es que solamente se acentuó, los polígonos no pudieron contra los *sprites* en 2D, situación que Capcom aprovechó para lanzar un proyecto bastante ambicioso, ya que dejó descansar a **Street Fighter** para tomar la franquicia de los **X-Men**, con los que experimentaría una nueva mecánica de juego en el género.

La esencia seguiría siendo la misma, peleas uno contra uno, pero ahora los protagonistas serían los personajes creados por Marvel Comics. A primera vista, parecía una simple sustitución de peleadores, pero no era sí, bastaban unos cuantos minutos jugando para darse cuenta de las mejoras que se habían implementado; para empezar, se tenía la velocidad, llegar de un lado a otro de la pantalla ahora era cuestión de unos cuantos segundos, lo que permitía presionar al rival de manera constante, sin que pudiera escapar. Obviamente que esta situación fue planeada para que ambos contrincantes se lanzaran al ataque sin pensar en nada más.

Por otro lado, a diferencia de otros juegos, los golpes y patadas se podían encadenar sin que se rompiera el combo en algún momento por la distancia generada por el impacto; al contrario, podías continuar una secuencia siempre y cuando se siguiera una regla básica, usar primero los ataques débiles y después los medios, dejando los fuertes solamente para rematar o terminar el combo. Era básico que dominaras esta teoría básica para que pudieras hacer frente a los enemigos finales o un buen adversario que te retara, de otra forma, estabas perdido en la batalla.

En el aire se define el ganador

Todo hasta aquí suena asombroso, pero la característica más importante de **X-Men** y que después veríamos en innumerables títulos, radica en los combos aéreos. Para añadir emoción y variedad a los encuentros, se podía mediante un golpe fuerte agachado mandar a volar al rival, pero no a una altura media, sino realmente dos escenarios más hacia arriba, situación que debías aprovechar para realizar un supersalto (nuevo movimiento estrenado en este juego), y seguir con la combinación de golpes, siendo lo ideal terminar con la técnica especial.

Cabe mencionar que si fallabas en tu combinación o no lo rematabas, quedabas listo para un contraataque, por lo que de no concretarlo, lo recomendable era alejarte antes de que cayeran al suelo o bien, marcar un especial como defensa extrema.



Para poder marcar los movimientos especiales se requería llenar una barra de energía que se encontraba en la parte inferior de la pantalla, lo cual se conseguía atacando al rival, aunque también con algunos golpes que recibíamos; se podían almacenar varios niveles y cada uno de ellos representaba la oportunidad de desplegar el ataque más devastador del personaje.

Hacerlo no requería de grandes secuencias con el control, ya que de ese modo incluirlos en un combo sería una misión imposible; bastaba con marcar una "U", casi siempre hacia adelante más los tres botones de patada o golpe según el personaje que estuviéramos empleando. De conectar este ataque en su totalidad, más de un cuarto de la barra de vida del rival se veía afectada, por lo que era esencial no fallar.

Los personajes que se incluyeron contaban con los ataques especiales que los hicieran tan famosos en el mundo de los cómics, lo que mostraba el compromiso de la compañía con los seguidores de los mutantes.





Héroes al rescate

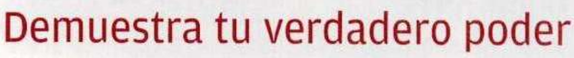
Conoce a los combatientes

Cycolps
Iceman
Sentinel
Colossus
Wolverine
Storm
Psylocke
Omega Red
Silver Samurai
Juggernaut
Spiral
Magneto



Los movimientos especiales eran espectaculares, algunos, como el de **Iceman** cubrían toda la pantalla, por lo que resultaba muy efectivo.





Demuestra tu verdadero poder

Actualmente es muy común ver a jefes descomunales en juegos de pelea, pero el primer título que implementara ese tipo de enemigos fue **X-Men**. La defensa no nos garantizaba terminar con vida el *round*, por lo que desde el primer segundo contra estos rivales debemos atacar usando sus mejores técnicas; el enemigo final de esta entrega era **Magneto**, lo que te puede dar una muy buena idea de lo que debías sufrir para derrotarlo, de hecho en juegos posteriores de la serie **VS** se volvió uno de los favoritos.



Para regocijo de los fans de **Street Fighter**, Capcom decidió darles una pequeña sorpresa incluyendo como personaje oculto al mismísimo **Akuma**, que no se tentará el corazón para demostrar que sus poderes pueden vencer a cualquier mutante. Esto se lograba mediante un código secreto.



Las grandes sagas *versus* de la compañía comenzaron en este título, y gracias a su *gameplay* pudimos disfrutar de **Marvel vs Capcom 2**, **Street Fighter vs X-Men** o el gran **Tatsunoko vs Cpacom** que ahora tenemos en Wii. Los años que han pasado desde su lanzamiento no han hecho más que confirmar su grandeza, ya que aún se siente fresco, ágil, sin duda un clásico que te recomendamos conozcas o recuerdes con tus amigos.

Si pensabas que no te íbamos a decir cómo sacar a **Akuma**... estás en lo cierto, ja, ja, ja; está bien, te diremos cómo. Primero coloca el cursor en **Spiral**, espera un par de segundos y ubícate ahora en **Iceman**, aguarda un momento y presiona: Derecha, Arriba, Derecha, Abajo y colócate en **Silver Samurai**, ahí espera dos segundos más y oprime Golpe Fuerte, Patada Débil y Patada Fuerte.

Las armas en los videojuegos

Ninjas, no salgan sin ellas...

Sais, Kunais y Shurikens

Ya estamos de regreso con una tanda más de las armas más populares en los videojuegos; en esta ocasión tenemos tres tipos de utensilios orientales que no sólo son elegantes y espectaculares, sino que además son letales en las manos adecuadas. En la entrega anterior vimos dos tipos de armas poco ortodoxas, las piedras y los bates de béisbol, por lo cual decidimos darle un giro a las cosas trayéndote estos ejemplos de versatilidad y sutilidad para acabar con el enemigo. Recuerda que si deseas que hablemos más de algún tipo de arma en específico, puedes enviarnos tus peticiones a nuestras direcciones y tomaremos tus comentarios en cuenta.



© Ubisoft

Sai

El sai es un tipo de arma tradicional de Okinawa, tierra natal del Sr. Miyagi (aunque él nunca usó una de éstas, ja ja). Su forma básica es la de un tridente pequeño muy parecido a una daga, con las dos puntas laterales curveadas. A diferencia de los cuchillos o los puñales, los sai no tienen filo y sus puntas son más bien redondeadas (aunque la central puede ser usada para dar estocadas), pero esto no las hace menos peligrosas; un artista marcial bien entrenado en el uso de los sais, puede llegar a desarmar a un adversario que tenga una katana, pues son extremadamente efectivas contra este tipo de espadas.

Existen variantes en los tipos de sai que se conocen, pues algunos llegan a tener la punta central en forma octagonal, mientras que otras tienden a variar tanto en la longitud de cada arma, como en la dirección o curvas de las puntas laterales. Los sai han sido armas recurrentes en diversas películas de artes marciales, al igual que diversos personajes de ficción las usan como arma preferente. En la película **Matrix Reloaded**, **Neo** usa un par de sais para defenderse, usándo con gran maestría; lo importante es que a pesar de ser armas de corta distancia, son sumamente efectivas.

Raphael
TMNT

Al igual que sus hermanos, el impulsivo **Raphael** es un ninja muy hábil, él emplea sus sai con una maestría más allá de lo común. En la última cinta animada, pudimos observar cómo pudo inclusive desarmar a su hermano **Leonardo** usando sus armas y su furia. En la mayoría de los juegos en donde sale, se ha distinguido por tener el menor alcance debido al tipo de arma que maneja, pero lo compensa por su rapidez de movimientos. Si empleas una ofensiva veloz, puedes dominar a cualquier contrincante con este personaje y sus letales sais.

Mileena
Mortal Kombat

Debajo del velo que cubre parcialmente su rostro, la mortal **Mileena** oculta su bella sonrisa, pero no es ésta su arma principal, sino más bien el par de sais que usa para acabar con sus oponentes. Al parecer, los personajes que utilizan este tipo de arma tienden a tener ataques sumamente veloces y sorpresivos para compensar la cercanía necesaria que requieren los sai. Si dudas de lo que decimos, sólo es cuestión de que te enfrentes a ella y comprenderás el porqué le tenemos respeto a esta feroz guerrera.

Elektra
Marvel Ultimate Alliance

Elektra es otra de las bellas peleadoras que usan los sais como si fueran una extensión de su cuerpo; la hemos visto tanto en películas al lado de su interés romántico: **Daredevil**, como en varios videojuegos, en donde destaca **Marvel Ultimate Alliance**, pues ahí nos demuestra que puede ser una peligrosa combatiente en las manos correctas. Obviamente debes aprender a usar sus movimientos para ejecutarlos con eficacia y puedas explotar todo el potencial de esta bella gladiadora.



Kunai

Este otro tipo de arma es muy común entre los ninjas (o al menos es lo que nos han hecho creer en la televisión y los videojuegos); originalmente una herramienta japonesa, ha sido adoptada como arma y tiene dos variantes básicas, la corta y la versión larga. Esta es una clase de arma que, en manos de un artista marcial experimentado, puede ser utilizada de varias formas según preferencias y estilos. Hay personajes que la emplean a manera de arma punzocortante, como una espada corta, o bien, para arrojar de diversas formas. Un detalle curioso es que los ninjas que llegan a usar kunais no siempre las usan como arma principal, sino más bien como un aditamento alterno.



Scorpion, Mortal Kombat Armageddon

© Midway

Naruto

Naruto: Clash of Ninja

Tal vez no sea ni la mitad de popular que el gran **Son Goku**, pero si hay algo que este aprendiz de ninja sí sabe, es que no puede salir de su casa sin sus pastillas para el mal aliento y sus kunais. Al igual que **Naruto**, todos los ninjas de su pueblo saben usar de una y mil maneras este tipo de arma, por lo cual bien merecen estar incluidos como representantes de los mejores artistas marciales que dominan con destreza un kunai. De hecho, es curioso que casi el arma que más se ve en la caricatura son los kunais.

Todos los ninjas de la serie son hábiles maestros en el uso de los kunais. Como podrás notar, esta es un arma que tanto hombres como mujeres saben usar.



© D3 Publisher

Scorpion

Mortal Kombat

Seguramente te preguntarás por qué estamos incluyendo al espectro ninja como un personaje que usa los kunais; pues de antemano descarta que emplea katanas en las últimas entregas de la serie; desde siempre, **Scorpion** ha usado un kunai amarrado a una cuerda para ejecutar su clásico movimiento con el que grita: "Get over here!". Claro está que a veces no lo parece, pero debemos recordar que es un ninja, y como tal, el uso de los kunais es como una segunda naturaleza para ellos.



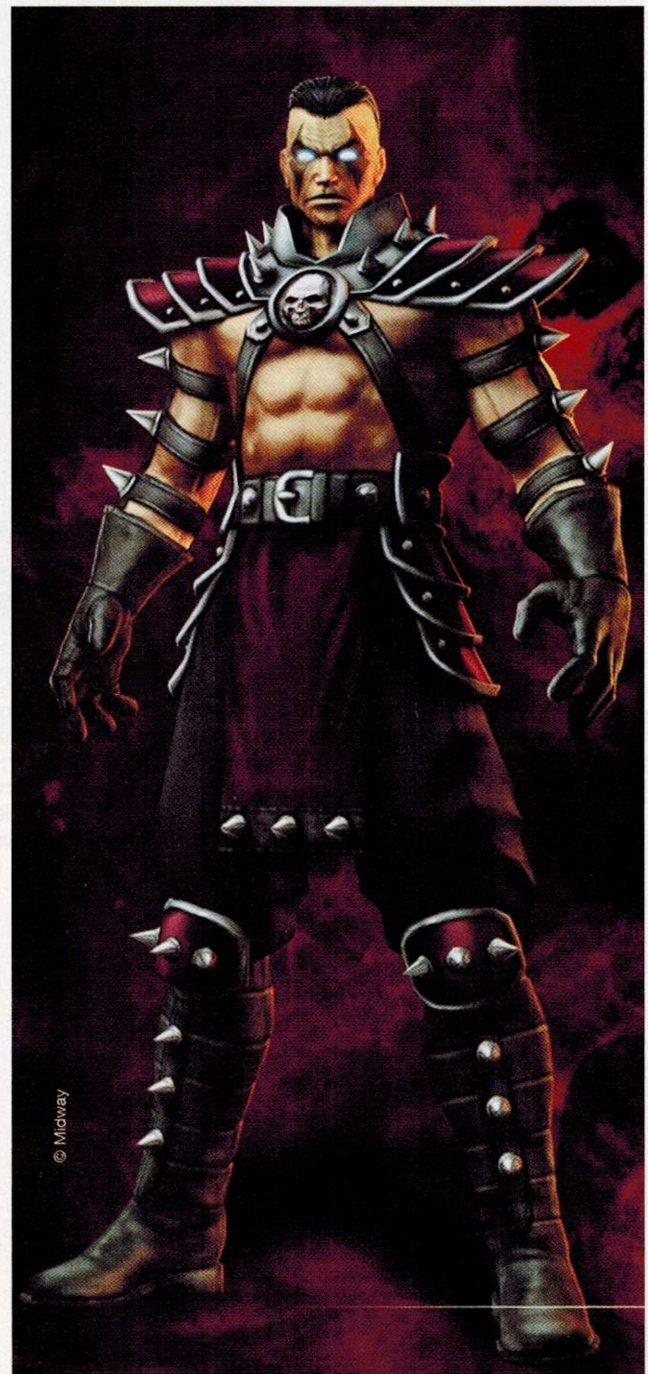
Sasuke, Ganbare Goemon

Sasuke

Ganbare Goemon

El androide ninja de la afamada serie de **Mistical Ninja** que acompaña a **Goemon** es un hábil maestro en el uso de los kunais, pues los usa tanto como arma de contacto, como para arrojarlos a distancia. Además de que usa explosivos miniatura y su propio "cabello" como armas, por lo regular usa dos kunais para defenderse y atacar con suma rapidez, por lo cual es una gran ayuda para el equipo. En todos los juegos en donde aparece, siempre va acompañado de sus fieles kunais.





Reiko, Jarek

Mortal Kombat 4

Estos dos peleadores se distinguen de los demás porque usan shurikens durante sus encuentros como arma de elección (inclusive los utilizan en el Fatality). Lo curioso es que ninguno de los "ninjas" de esta franquicia las emplean, mientras que éstos dos -que no son exactamente el estereotipo del artista marcial que usa shurikens-, las tienen siempre listas para acabar con sus enemigos.

Shuriken

Los shurikens han sido tan (o más) comunes que las katanas como arma de elección de todo ninja que se respete. Esta es un arma tradicional japonesa que se emplea normalmente para arrojarse, pero que en ocasiones sirve para cortar o apuñalar a los adversarios. En su forma más básica, son piezas de metal afiladas con varias puntas, pueden estar elaboradas con casi cualquier tipo de objeto cotidiano como clavos, cuchillos, monedas, etc., aunque claro que es más común que sean hechas específicamente con la forma y finalidad desde un inicio.

Los shurikens se conocen en nuestro continente como "estrellas" o "estrellas ninja", tienen diversos diseños dependiendo del año en que fueron elaboradas. Técnicamente son círculos con puntas que se lanzan y se clavan en los adversarios con rapidez y precisión. En la ficción son muy comunes, especialmente en el cine y en los videojuegos en general.

Joe Musashi

Shinobi

El arma principal de este ninja es nada más y nada menos que una dotación infinita de shurikens, inclusive en las escenas de *bonus*, lanzas estas armas como si no hubiera un mañana. Su hijo **Hayate**, protagonista del juego **Shadow Dancer**, también las usa para acabar con sus adversarios.



En este divertido juego, el uso de los shurikens es básico.

Ryu Hayabusa

Ninja Gaiden

A pesar de que en todas las versiones de este juego el protagonista utiliza por lo general su katana para ejecutar a sus oponentes, unas de sus armas secundarias más útiles son los shurikens, de los cuales tiene dos tipos, uno que se lanza y se sigue, y otro que regresa estilo *boomerang*. En este caso no son infinitos y dependen de que tengas suficientes "municiones" para poderlos arrojar a tus oponentes.

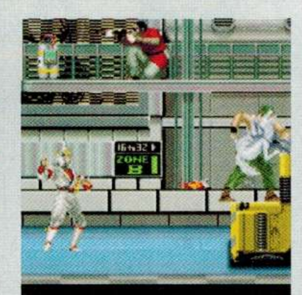


Ryu Hayabusa es un ninja que usa todo tipo de armas, incluyendo los shurikens.

Hanzo, Fumma

World Heroes

Los "**Ryu** y **Ken**" del juego **World Heroes** son dos ninjas que emplean todo tipo de armamentos tradicionales para dejar fuera de combate a sus adversarios; cuando ejecutas el clásico movimiento estilo *Hadoken*, lanzan un shuriken de energía; si realizas el movimiento dos veces, son varias las estrellas que puede lanzar simultáneamente. No cabe duda que en realidad los shurikens son como los pañuelos desechables para los ninjas, ¿verdad?



El hijo de **Shinobi** también lanza sus shurikens para enfrentar a sus enemigos.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

LEGO Batman
Wii

Cheats
Consigue nuevos elementos de juego para volver más intenso y divertido tu desafío.

PASSWORD	SECRETO
9LRGNB	Siempre anota múltiplos.
N8JZEK	Armadura (traje detonador).
ML3KHP	Corazones adicionales.
GHJ2DY	Construcción rápida.
WYD5CP	Invencibilidad.
MMN786	Detonador Power Brick.
18HW07	Anota x10.
WCCDB9	Anota x8.
LK2DY4	Pendiente magnético.

Secretos de la tienda McDonald
Ingresa los siguientes códigos (que encontrarás en la tienda de juguetes McDonald) en la pantalla de "cheats" para conseguir los resultados de abajo.

PASSWORD	SECRETO
BDJ327	Bruce Wayne (del juguete Batman Batarang)
DDP967	Commissioner Gordon (del juguete The Joker Helicopter)
XWP645	Más objetivos para el Batarang (del juguete Batboat)
MVY759	Nightwing (del juguete Robin Grappling Hook)
KJP748	Penguin Minion (del juguete Penguin Submarine)
MAC788	Camion policía (del juguete The Batmobile)
CCB199	The Joker (Tropical) (del juguete Joker Surprise)
NJL412	Yeti (del juguete Mr. Freeze Ice Blast).

Códigos de la baticueva
Accede a la computadora en la baticueva e ingresa los siguientes *passwords* en el menú "Enter Code".

PASSWORD	SECRETO
ZAQ637	Alfred.
KNTT4B	Bat-Tank.
JKR331	Batgirl.
LEA664	Jet privado de Bruce Wayne.
M1AAWW	Catwoman (clásica).
HPL826	Motocicleta de Catwoman.
HJK327	Clown Goon.
HGY748	Fishmonger.
XVK541	Freeze Girl.
DUS483	Camión de basura.
GCH328	Goon Helicopter.
CHP735	Harbor Helicopter.
RDT637	Camión martillo de Harley Quinn.
UTF782	Joker Goon.
YUN924	Joker Henchman.
JCA283	Mad Hatter.
HS000W	Planeador del Mad Hatter.
M4DM4N	Bote de vapor del Mad Hatter.
NYU942	Man-Bat.
MKL382	Policía militar.
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze.
BCT229	Kart de Mr. Freeze.
NKA238	Penguin Goon.
BTN248	Submarino Penguin Goon.
BJH782	Penguin Henchman.
KJP748	Penguin Minion.
GTB899	Poison Ivy Goon.
LJP234	Bicicleta de policía.
PLC999	Barco de policía.
KJL832	Auto de policía.
CWR732	Helicóptero de policía.
HKG984	Policía pistolero.
JRY983	Oficial de policía.
VJD328	Policía marino.
CRY928	Riddler Goon.
XEU824	Riddler Henchman.
HAHAHA	Jet del Riddler.
TTF453	Submarino de Robin.
HTF114	S.W.A.T.
NAV592	Marinero.
JFL786	Cientifico.
PLB946	Guardia de seguridad.
JUK657	Camioneta de The Joker.
EFE933	Camión armado de Two-Face.
DWR243	Zoo Sweeper.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Battle of Giantas - Dragons
Nintendo DS

Passwords Gold Gem
Desde el menú de "Extras", elige "Unlock Gold Gems" e ingresa alguno de los siguientes *passwords* para activar las Gold Gems.

PASSWORD	SECRETO
AWBF CRSL HGAT	Breath Gold Gem: KUGDIM (nivel 5).
ACLC SCRS VOSK	Breath Gold Gem: KUZEN (nivel 5).
ISAM SKNF DKTD	Breath Gold Gem: NAMGILIMA (nivel 5).
ZNBN QOKS THGO	Breath Gold Gem: NIGHHALAMA (nivel 5).
XSPC LLSL KJLP	Breath Gold Gem: SUGZAG (nivel 5).
GPGE SMEC TDTB	Claw Gold Gem: GHIDRU (nivel 4).
ABLP CGPG SGAM	Claw Gold Gem: MUDRU (nivel 5).
POZX MJDR GJSA	Claw Gold Gem: NIGHZU (nivel 3).
SAPO RLNM VUSD	Claw Gold Gem: ULUH (nivel 2).
NAKF HLAP SDSP	Claw Gold Gem: USUD (nivel 1).
GPKT BBWT SGNR	Head Gold Gem: AGA (nivel 5).
EPWB MPOR TRTA	Head Gold Gem: DALLA (nivel 4).
FHSK EUFV KALP	Head Gold Gem: KINGAL (nivel 3).
PQTM AONV UTNA	Head Gold Gem: MEN (nivel 1).
TNAP CTJS LDUF	Head Gold Gem: SAGHMEN (nivel 2).
LSSN GOAJ READ	Tail Gold Gem: A'ASH (nivel 1).
VLQL QELB IYDS	Tail Gold Gem: AHS BALA (nivel 4).
FUTY HVNS LNVS	Tail Gold Gem: ASH (nivel 2).
LPAQ KOYH TGDS	Tail Gold Gem: ASH SAR (nivel 3).
VLDB DDSL NCJA	Tail Gold Gem: NAMTAGTAG (nivel 5).
LRYV LCJC MEBT	Wing Gold Gem: A'SHUM (nivel 5).
ALVN HRSF MSEP	Wing Gold Gem: ATUKU (nivel 5).
IQUW ENPC SRGA	Wing Gold Gem: BARASH (nivel 5).
SGHJ VLPO QEIK	Wing Gold Gem: NIM (nivel 5).
QPLA OKFC NBUS	Wing Gold Gem: NIMSAHARA (nivel 5).

Dragon Ball: Revenge of the King Piccolo
Wii

Personajes ocultos para el Tournament Mode
Al conseguir un rango "S" en los niveles no podrás activar a los personajes a menos que encuentres todos los tesoros en el juego.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Akkuman	Junta todos los tesoros en el escenario seis.
Arale	Consigue todos los tesoros, después obtén el rango S en todas las escenas.
Blue	Obtén todos los tesoros en el escenario 3.
Drum	Reúne todos los tesoros, después obtén el rango S en todas las escenas.
Great Demon King Piccolo (old)	Junta todos los tesoros, después consigue el rango S en todos los escenarios.
Great Demon King Piccolo (young)	Consigue todos los tesoros, después obtén el rango S en 20 escenarios.
Mummy Boy	Obtén todos los tesoros en el escenario seis.
Murasaki	Consigue todos los tesoros en el escenario dos.
Son Gohan	Junta todos los tesoros en el escenario seis.
Tambourine	Termina el juego.
Tao Baibai	Reúne todos los tesoros en el escenario cuatro.

The Legend of Kage 2
Nintendo DS

Secretos de la galería de arte
Dentro del juego encontrarás una galería de arte de dibujos conceptuales y otras ilustraciones. Algunas se pueden obtener al completar retos del juego, otras a través de los siguientes *passwords*.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Arte #10	Alcanza el rango A en 20 o más ocasiones.
Arte #11	Consigue el rango A en 36 o más ocasiones.
Arte #12	Termina el Hard Mode con Kage.
Arte #13	Finaliza el Hard Mode con Kage.
Arte #14	Acaba el Hard Mode on Chihiro.
Arte #15	Completa el Hard Mode con Chihiro.
Arte #16	Salta en 500 ocasiones.
Arte #17	Brinca 1000 veces.
Arte #18	Domina todos los Ninjitsu.
Arte #19	Conquista todos los Ninjitsu.
Arte #2	Finaliza el Normal Mode con Kage.
Arte #20	Domina todas las habilidades.
Arte #21	Domina todas las habilidades.
Arte #22	Pasa la escena 1 en el Expert Mode.
Arte #23	Completa la escena 2 en el Expert Mode.
Arte #24	Acaba la escena 3 en el Expert Mode.
Arte #25	Termina la escena 4 en el Expert Mode.
Arte #26	Finaliza la escena 5 en el Expert Mode.
Arte #27	Acaba la escena 6 en el Expert Mode.
Arte #28	Completa la escena 8 en el Expert Mode.
Arte #29	Pasa la escena 11 en el Expert Mode.
Arte #30	Termina la escena 12 en el Expert Mode.
Arte #31	Bloquea 100 shirukens.
Arte #32	Consigue el rango S en 10 o más ocasiones.
Arte #33	Logra el rango S en 20 o más ocasiones.
Arte #34	Alcanza el rango S en 36 o más ocasiones.
Arte #35	Termina el Expert Mode utilizando a Kage.
Arte #36	Finaliza el Expert Mode usando a Kage.
Arte #37	Acaba el Expert Mode con Chihiro.
Arte #38	Completa el Expert Mode utilizando a Chihiro.
Arte #39	Realiza 20 hits consecutivos.
Arte #4	Termina el Normal Mode con Chihiro.
Arte #40	Consigue 50 hits consecutivos.
Arte #41	Maximiza la vida de Kage.
Arte #42	Maximiza la vida de Chihiro.
Arte #43	Maximiza el poder de Kage.
Arte #44	Maximiza el poder de Chihiro.
Arte #45	Haz que Kage derrote al Boss Rush.
Arte #46	Logra que Chihiro venza al Boss Rush.
Arte #47	Consigue que Kage rápidamente derrote al Boss Rush.
Arte #48	Logra que Chihiro rápidamente venza al Boss Rush.
Arte #5	Obtén el rango B en diez o más ocasiones.
Arte #6	Alcanza el rango B en 20 o más ocasiones.
Arte #7	Consigue el rango B en 36 o más ocasiones.
Arte #8	Juega por dos o más horas.
Arte #9	Logra el rango A en 10 o más ocasiones.



Marvel Super Hero Squad
Wii

Códigos
Ingresa los siguientes datos para obtener el resultado deseado.

PASSWORD	¿CÓMO ACTIVAR?
246246	Activa al agente azul A.I.M. y el traje azul.
925627	Habilita al Captain America y al US Agent.
888888	Da de alta el cheat "No Blocking".
777777	Activa el cheat "Super Knockback".
999999	Habilita al Doctor Doom, Ultimates Doom, y Professor Doom.
666666	Activa a Falcon y a Ultimates Falcon.
222222	Habilita a Hulk, Grey Hulk y Red Hulk.
111111	Activa a Iron Man y a War Machine.
555555	Habilita a Silver Surfer, Anti Surfer y a Gold Surfer.
925678	Activa a Spider-Man y a Symbiote Spider-Man.
444444	Habilita a Thor, Chain Armor Thor y a Loki Thor.
333333	Activa a Wolverine, su traje café y a Feral Wolverine.

Tinker Bell and the Lost Treasure
Nintendo DS

Códigos del libro de hechizos
Ve con el Ministro de Otoño e ingresa estos códigos en el libro de hechizos para recibir ítems, ropas y *bonus* Dgamer. Ciertos hechizos pueden ser utilizados una sola vez y/o por ciertos talentos de las hadas.

PASSWORD	SECRETO
7535 - 6578 - 0054	(Sólo hadas animales) Top, falda, banda para la cabeza y botas para Aster.
9371 - 1418 - 1583	(Sólo para hadas de jardín) Top, falda, banda para la cabeza y zapatillas para Dahlia.
4381 - 9426 - 6582	(Sólo para hadas de jardín) Banda para la cabeza de Pansy.
1823 - 6488 - 0698	(Sólo para hadas de jardín) Falda para pansy.
7939 - 2022 - 0172	(Sólo para hadas de jardín) Zapatillas para Pansy.
0003 - 5285 - 1616	(Sólo para hadas de jardín) Top para Pansy.
3328 - 4360 - 6775	(Sólo para hadas de luz) Top, falda, banda para la cabeza y Zapatillas para Lantana.
1264 - 3468 - 9475	(Sólo para hadas de luz) Banda para la cabeza de Marigold.
5083 - 3737 - 9968	(Sólo para hadas de luz) Falda de Marigold.
5904 - 5237 - 0564	(Sólo para hadas de luz) Zapatillas de Marigold.
4764 - 3013 - 6282	(Sólo para hadas de luz) Top de Marigold.
8196 - 3691 - 3101	(Sólo para hadas campanita) Top, falda, banda para la cabeza y botas de Euphorbia.
7891 - 5940 - 5474	(Sólo para hadas campanita) Top, falda, banda para la cabeza y bota de Poinsettia.
6904 - 4575 - 3307	(Sólo para hadas de agua) Banda para la cabeza de Tillandsia.
9662 - 7452 - 5024	(Sólo para hadas de agua) Top, falda banda para la cabeza y zapatillas de Curcuma.
0384 - 6266 - 1444	(Sólo para hadas de agua) Falda de Tillandsia.
9288 - 6449 - 1545	(Sólo para hadas de agua) Zapatillas de Tillandsia.
3133 - 6138 - 0316	(Sólo para hadas de agua) Tillandsia top
1445 - 5275 - 2863	Semilla de flor, puede ser usada en diez ocasiones.
2793 - 9162 - 0449	Fruto, puede ser utilizado en diez ocasiones.
3010 - 8766 - 0864	Calabaza, puede ser usada en diez ocasiones.
7512 - 4530 - 8252	Hoja redonda, puede ser empleada en diez ocasiones.
2495 - 6208 - 7251	Hilo de gusano de seda, puede ser usado diez veces.
0431 - 0738 - 6429	Telaraña, puede ser empleada diez veces.
9051 - 9214 - 2887	Rama, puede utilizarse en diez ocasiones.
7163 - 9136 - 7487	Activa el Fairies DS Kit en Dgamer.
7451 - 8050 - 0684	Habilita el Sceptre DS Stylus en Dgamer.
2942 - 4327 - 6109	Activa el Tink DS Case en Dgamer.

Secretos
Colección de Dgamer.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Fawn Outfit	Termina el Fairy Mode con un hada animal.
Iridessa Outfit	Completa el Fairy Mode con un hada de luz.
Rosetta Outfit	Acaba el Fairy Mode con un hada de jardín.
Silvermist Outfit	Finaliza el Fairy Mode con un hada de agua.
Tinker Hammer	Concluye el Fairy Mode con un hada campanita.

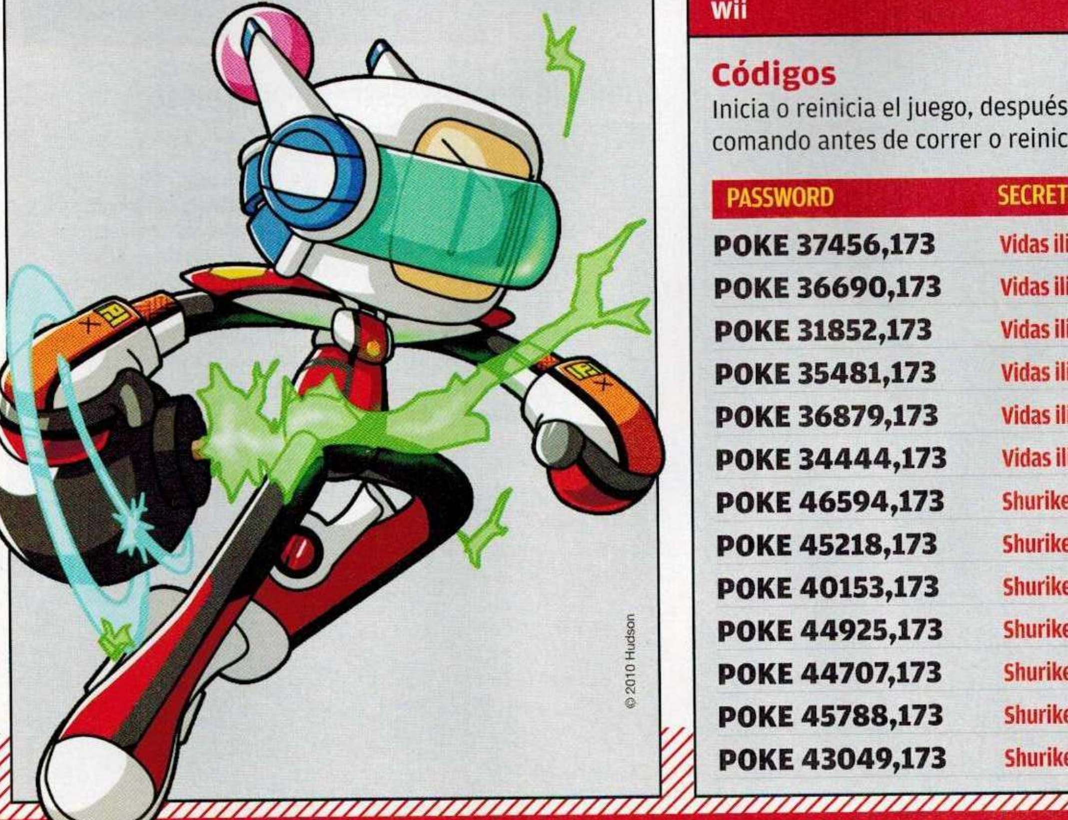
Más secretos
Honores "Dgamer".

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Animal Fairy	Termina el Fairy Mode con un hada animal.
Garden Fairy	Acaba el Fairy Mode con una had de jardín.
Light Fairy	Completa el Fairy Mode con un hada de luz.
Tinker Fairy	Concluye el Fairy Mode con un hada campanita.
Water Fairy	Finaliza el Fairy Mode con un hada de agua.

Bomberman 2
Nintendo DS

Partes extra
Además de las partes que consigues a lo largo del juego, podrás activar hasta 16 nuevas piezas después de completar el juego una sola vez, si sigues lo que se describe abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bomberman Max (set con cuatro partes nuevas)	Consigue el rango S en todas las escenas en la zona G.
Bon Bon Bon (listón)	Obtén el rango S en todas las escenas de la zona F.
Cutie Skirt	Logra el rango S en todas las escenas de la zona A.
Leather Shoes	Instala 1,000 paquetes (power-ups).
Ossan Glasses	Consigue el 60% completo del juego.
Ossan Glove	Obtén el 80% completo del juego.
Ossan Shirt	Logra el 70% completo del juego.
Ossan Sneakers	Consigue el 90% completo del juego.
Sailor Ware	Obtén el rango S en todas las escenas de las zonas D y E.
School Bag	Logra el rango S en todas las escenas en las zonas B y C.
Silk Hat	Instala 10,000 bombas.
Stick	Derrota a 1,000 enemigos.
Tuxedo	Destruye 6,000 bloques.



One Piece: Gear Spirit
Nintendo DS

Personajes secretos
Realiza las siguientes tareas para activar a los personajes seleccionados.

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Ace	Completa el Story Mode con dos personajes diferentes.
Aokiji	Termina el Story Mode con Tony Tony Chopper.
Blackbeard	Finaliza el the Story Mode con Shanks.
Brook	Maximiza todas las recompensas de Straw Hat Crew y luego termina el juego.
Crocodile	Acaba el Story Mode con tres personajes distintos.
Ener	Completa el Story Mode con cinco diferentes personajes.
Kaku	Finaliza el Story Mode con Nico Robin.
Lucci	Termina el Story Mode con Franky.
Mihawk	Acaba el Story Mode con todos los personajes.
Shanks	Completa el Story Mode con Mihawk.
Smoker	Finaliza el Story Mode con un personaje.
Vivi	Termina el Story Mode con cuatro personajes diferentes.

The Last Ninja 2
Wii

Códigos
Inicia o reinicia el juego, después ejecuta el siguiente comando antes de correr o reiniciar el programa.

PASSWORD	SECRETO
POKE 37456,173	Vidas ilimitadas en el nivel 1.
POKE 36690,173	Vidas ilimitadas en el nivel 2.
POKE 31852,173	Vidas ilimitadas en el nivel 3.
POKE 35481,173	Vidas ilimitadas en el nivel 4.
POKE 36879,173	Vidas ilimitadas en el nivel 6.
POKE 34444,173	Vidas ilimitadas en el nivel 7.
POKE 46594,173	Shurikens ilimitados en el nivel 1.
POKE 45218,173	Shurikens ilimitados en el nivel 2.
POKE 40153,173	Shurikens ilimitados en el nivel 3.
POKE 44925,173	Shurikens ilimitados en el nivel 4.
POKE 44707,173	Shurikens ilimitados en el nivel 5.
POKE 45788,173	Shurikens ilimitados en el nivel 6.
POKE 43049,173	Shurikens ilimitados en el nivel 7.

CLUB NINTENDO

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Bienvenidos sean una vez más a esta nueva sección que gracias a ustedes se ha convertido en una de las favoritas. Si las ediciones anteriores te habían sorprendido, espera a que veas ésta, te quedarás con el ojo cuadrado. Si aún estás dudando en mandarnos alguna fotografía de tu colección o de algún *cosplay* de personajes de Nintendo que hayas realizado, no lo pienses más, te damos el escaparate perfecto.

Cosplay

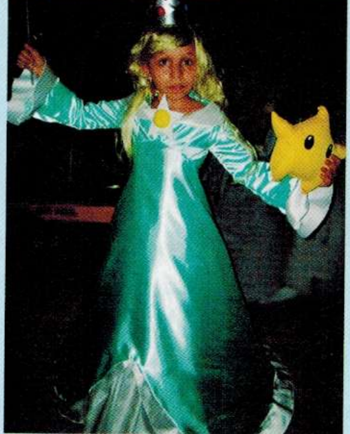
Talento regiomontano



Nuestra amiga Adriana Esqueda, de Monterrey, nos muestra su gran pasión por los juegos de Nintendo en estas fotografías donde realiza *cosplay* de **Midna** junto a su hija Luisa, quien lo hace de la princesa **Rosalina**. Son simplemente sensacionales, el detalle que llevan sus atuendos es muestra clara de la dedicación que ponen en su afición. Merecen un aplauso.







Cosplay

Una seguidora del plomero

Directamente desde Santiago de Chile, Gabriela Valencia no quiso perder la oportunidad de mostrar al mundo la adaptación que realizó al traje de **Mario**... además de presumirnos su gorra. Esperamos que pronto nos muestre otras caracterizaciones.



Colección

Entrenador

Sin duda que estos dos **Pokémon** son una pareja explosvia en la animación, pero también son parte de la colección de Daniel Veloso.



Colección

Un viaje con las estrella Nintendo

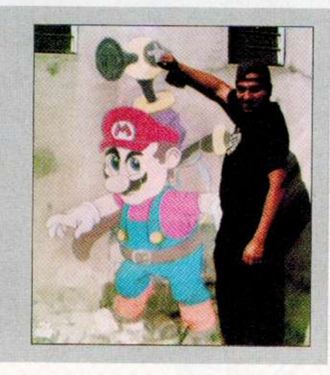


La pasión de Eduardo Islas es tan grande que además de coleccionar figuras de peluche y su revista Club Nintendo, decidió darle un toque muy especial a su patineta; ¿te agradó su idea?

Pintura

Mario hasta en la pared

José Luis Castañeda de Atizapán, Estado de México, nos ha dejado impresionados por el trabajo que realizó en uno de los muros de su hogar, donde pintó a **Mario**.



Colección Club Nintendo

Revistas de edición especial



A lo largo de los más de 18 años de historia de CN, hemos publicado varios números especiales, los cuales aparecen en esta fotografía que nos mandó Daniel Gómez desde Monterrey. ¡Felicidades!

Colección

Una habitación de fans de La Gran N



Qué mejor que demostrar el gusto por los videojuegos que con una buena foto de nuestra colección, como lo hicieron Miguel Ángel y Alan Jair, de Guadalajara, que como puedes observar, son grandes apasionados de Nintendo.

Colección

Los habitantes del reino Champiñón



De Naucalpan, Estado de México, Adolfo Montiel nos manda esta imagen donde podemos apreciar varios tipos de **Mario** y en todos los tamaños, incluso algunos hechos con papel; sin duda un gran fanático de Nintendo.

Colección

De todo un poco







Juan Pablo Bustos, y Javier y Jorge Albornoz, de Chile, nos muestran una parte de sus artículos de colección, la cual prometen seguirá creciendo con el paso del tiempo, no dudamos en lo absoluto que así será.

Los foros de nuestra revista son un elemento fundamental en la gran comunidad que es Club Nintendo, por lo que de ahora en adelante, publicaremos los mejores temas que se hayan posteado. Así que no pierdas tiempo, ingresa a los foros y muéstranos tu talento para opinar.

Encuestas en los foros

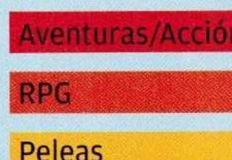


¿Con qué consola pasas más tiempo jugando?

- Nintendo DS 55%
- Wii 45%

¿Cuál es tu género favorito?

- Aventuras/Acción 53%
- RPG 29%
- Peleas 15%
- Deportes 3%





¿Qué versión de Pokémon comprarás?

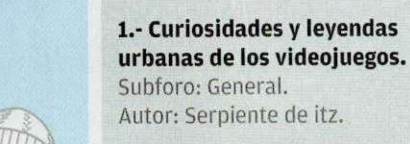
- SoulSilver 57%
- HeartGold 43%

¿Qué prefieres comer?

- Tacos 65%
- Hamburguesas 35%



Top 5 temas



1.- Curiosidades y leyendas urbanas de los videojuegos.
Subforo: General.
Autor: Serpiente de itz.

2.- Juegos buenos que no son tan conocidos.
Subforo: General.
Autor: Geo Cloaking.

3.- ¿Qué juego te gustaría ver en la Consola Virtual?
Subforo: Consola Virtual.
Autor: Tucayo.

4.- Trivia del pasado.
Subforo: Consola Virtual.
Autor: Shadowdark.

5.- Nuestras últimas compras.
Subforo: General.
Autor: Nintendero-pccx.

Última Página

Llegamos a la parte final de la edición de marzo de Club Nintendo, ¿qué tal te pareció?, ¿cómo has visto los cambios que hemos hecho desde el inicio del año? Recuerda que seguimos recibiendo tus comentarios para así ofrecerte cada vez una mejor revista, enfocada a tus preferencias y gustos por los juegos de video más impactantes de Nintendo y los demás licenciatarios. Por lo pronto, te invitamos a que le eches un ojo a la página de Internet, así como al blog, foros y, por supuesto, a nuestro twitter para que no pierdas el rastro de las últimas noticias de Club Nintendo.



Monster Hunter Tri (Wii)

Monster Hunter Tri muestra la introducción de un modo de historia extenso, en donde tomarás el papel de un cazador a quien el jefe de una aldea le ha encargado la tarea de investigar los constantes terremotos que amenazan la vida de los pobladores de la villa Moga, un brillante lugar que es hogar del cazador e incluye un herrero quien forjará armas y armaduras; una tienda para que compres ítems y un espacio para que la gente siembre sus alimentos... en sí, un sitio tranquilo que ahora está en peligro. El incentivo para completar las misiones no se limita a dinero e ítems, así que explora bien los territorios porque nunca sabrás qué encontrarás a tu paso. El juego está planeado para disfrutarse en modo *online*.

Sonic Classic Collection (NDS)

El erizo más famoso de SEGA tendrá una nueva participación en el Nintendo DS, pero en forma de compendio para que todos sus fans tengan varios de los juegos más aclamados de épocas pasadas, como: **Sonic The Hedgehog**, **Sonic The Hedgehog 2**, **Sonic The Hedghog 3** y **Sonic & Knuckles**. Como detalle, para la segunda y tercera partes de **Sonic The Hedgehog** ya podrás tener a **Knuckles** como personaje en selección, aumentando así la diversidad del juego. Además, se incluye una nueva opción para que puedas guardar tus avances en cualquier momento, así no tendrás que esperar hasta el final del escenario para hacerlo.



Dawn of Heroes (NDS)



Majesco nos presenta un juego RPG que ofrece un estilo de juego que se combina con la estrategia, dando como resultado un juego de batallas por turnos que te permite elegir de entre 12 razas distintas, con características especiales que hacen diferente cada batalla. En total, son 50 misiones, así como una serie de objetivos alternos que podrás realizar para incrementar el potencial de pelea de tus guerreros. El uso de la pantalla doble es limitado, lo que resulta en que la mayor parte de la acción se desarrolle en una pantalla, mientras que la secundaria sólo tendrá funciones mínimas.

Trauma Team (Wii)

Esta serie no necesita tanto de presentación, es una de las más populares por su única experiencia de juego a través de los controles del Wii, pues sin ello, no sería lo mismo tu desempeño en la sala de operación virtual. **Trauma Team** es la nueva etapa del juego de cirugía de Atlus que sigue con la línea que lo volviera famoso, pero ahora agrega seis diferentes modos de juego para que la diversión no termine; de entre estas opciones podrás participar como cirujano, diagnosticador, cirujano ortopédico, técnico en endoscopía, examinador forense, entre otras. La temática continúa con la primicia de operar a los pacientes con precisión, detalle y siguiendo los pasos a través de las gesticulaciones con el Wiimote.




CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2010 SEGA
SUPER MONKEY BALL
Step & Roll
JAM



CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2010 SEGA
SUPER MONKEY BALL Step & Roll
AIAI